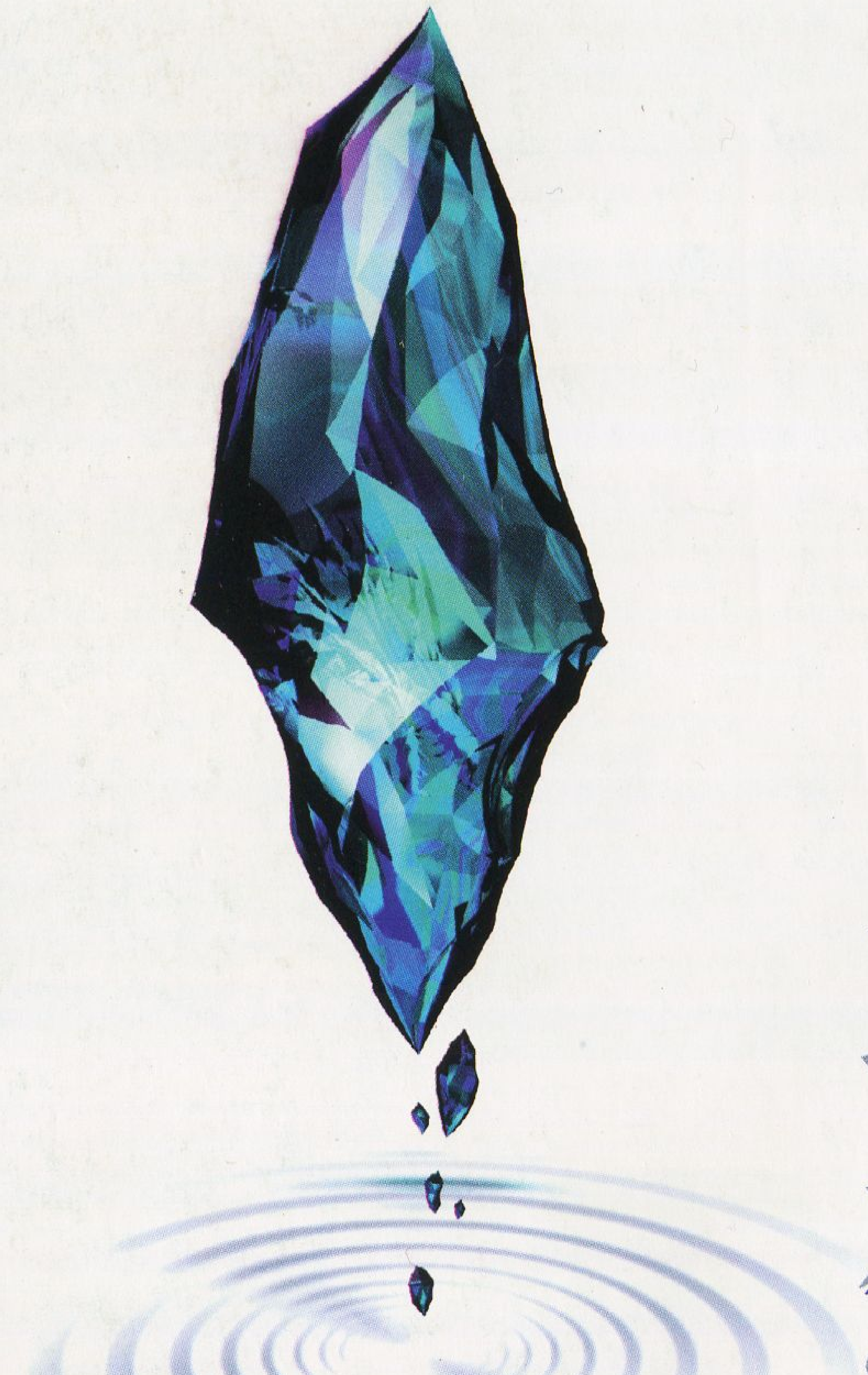
OUR OPINIONS!

平成8年3月31日発行第3巻第2号通巻第9号

隔月刊

ゲーム批評

スクウェア幻想の真実



1996
Vol.8
APRIL

ゲーム批評
1996 APR
緊急特集!!
スクウェア幻想の真実
Vol.08

『ゲーム批評』の編集方針

**ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。**

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

**上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力していくつもりです。
そのための『ゲーム批評』なのです。**

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1996 Vol.8 APRIL

緊急特集

今、彼等は、どこへ行こうとしているのか

特集 2

連載

ゲームソフト批評

Illustration / Tamotsu Shinohara
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Toshiaki Ishii
Logo Design / Brahman co,ltd.

※今号の「電視遊戯考現学講座」はお休みします。

行こうとしているのか

ア幻想の

実

巨天メーカースクウェアは何を見るのか？

その日、ゲーム業界は騒然とした！

２月26日号の週刊少年ジャンプ誌上にて、スクウェアのプレイステーション参入と、ファイナルファンタジーⅦの発売が発表されたのである。その直後から、ＦＦⅦのＣＭはＴＶから流れ、各ゲーム雑誌には巻頭見開きで「ＦＦ始動」の文字が躍った。

スーパーマリオＲＰＧを任天堂と共同開発したスクウェアが、なぜＮＩＮＴＥＮＤＯ64ではなく、プレイステーションを選んだのか？　スクウェアは『ハードの性能とソフト価格から判断した』と言うが…。任天

今、彼等は、どこへ

スクウェ

堂との確執か？　セガの動向は？　新世代機の覇権争いの行方は？

華々しいＦＦⅦ登場の陰で、スクウェアのあやしい動きが噂される。大量引き抜き、新子会社の設立、コンビニによる新流通…。

スーパーファミコン晩期の今、バハムートラグーンは50万本、ガンハザードは30万本を記録（編集部推定）。いまやハードメーカーすら脅かす存在となった、最大手ソフトメーカーは、何を求め、どこへ行こうとしているのか？

出すソフトすべてがヒットする、ユーザーたちの憧れのメーカー、スクウェア。

青と白の美しい幻想の中に潜む、真実を見る。

真

FFⅦ PS参入の衝撃

「あのスクウェアがPSに参入するらしい」この噂は様々に形を変えて業界を駆けめぐった。そして2月10日の週刊少年ジャンプ誌上での露出。その背後に隠された意図とは。

FFⅦ、PS参入 その時業界では

「FFⅦ、PSで登場！」

2月10日発売「週刊少年ジャンプ」(第11号)の巻頭グラビアで、この見出しが踊った。

加えてグラビアを埋め尽くしたFFⅦの画面写真の数々。それらはどれも、これまでのSFCによる美麗なドット絵ではなく、PSの機能を見せつけるような、ポリゴンによる3D映像だった。

この大ニュースを知ったユーザーたちは、誰もが驚愕しつつも、同時にこう感じたに違いない。「なぜ」「どうして」と。そして業界でもまた、それぞれの立場の違いはありつつも、一様にこう感じていた。

「やはり噂は本当だったんだ」

一年前、FFⅦがN64で発売されるというのは、いわば業界の常識だった。PS、サターンが共に百万台の出荷を越えた一方で、初心会系の流通やゲームショップなどでは「しょせん新世代機がどれだけがんばっても、N64の未来は揺るがない。なぜならN64には、マリオとドラクエとFFがあるからだ」との見方が大半を占めていたのだ。実際、任天堂はセカンドパーティという名目でエニックス、スクウェア両社をN64の傘下に納めていた。中には「N64の本体同時発売ソフトはマリオとFF」という噂も聞こえてきたほどだ。

この任天堂とスクウェアの蜜月関係は、その後「スーパーマリオRPG」の開発が露出するにつれて、一層強固なものに写った。

8

月にアメリカ、ロサンゼルスで開かれた世界最大のCGカンファレンス、CIGGRAPH（シーグラフ）で参考出展された3DCGによるFFⅦのキャラクターたち。この画像はゲーム雑誌を通じて国内にも紹介され、日本のユーザーにN64でのFF開発を予感させるに十分な内容となった。その後N64の性能が漏れ伝わってくるにつれて、「FFⅦは64DD（N64用磁気ディスクアダプター）で開発されている」（N64用ソフト開発者談）との噂も流れた。

その他にも、任天堂サテラビューへの資本出資と作品提供、インターネット及び出版事業のための、任天堂、ジャストシステム、スクウェア3社共同での会社設立など、スクウェアがN64にソフトを供給することは、誰の目にも明らかだったように思えた。

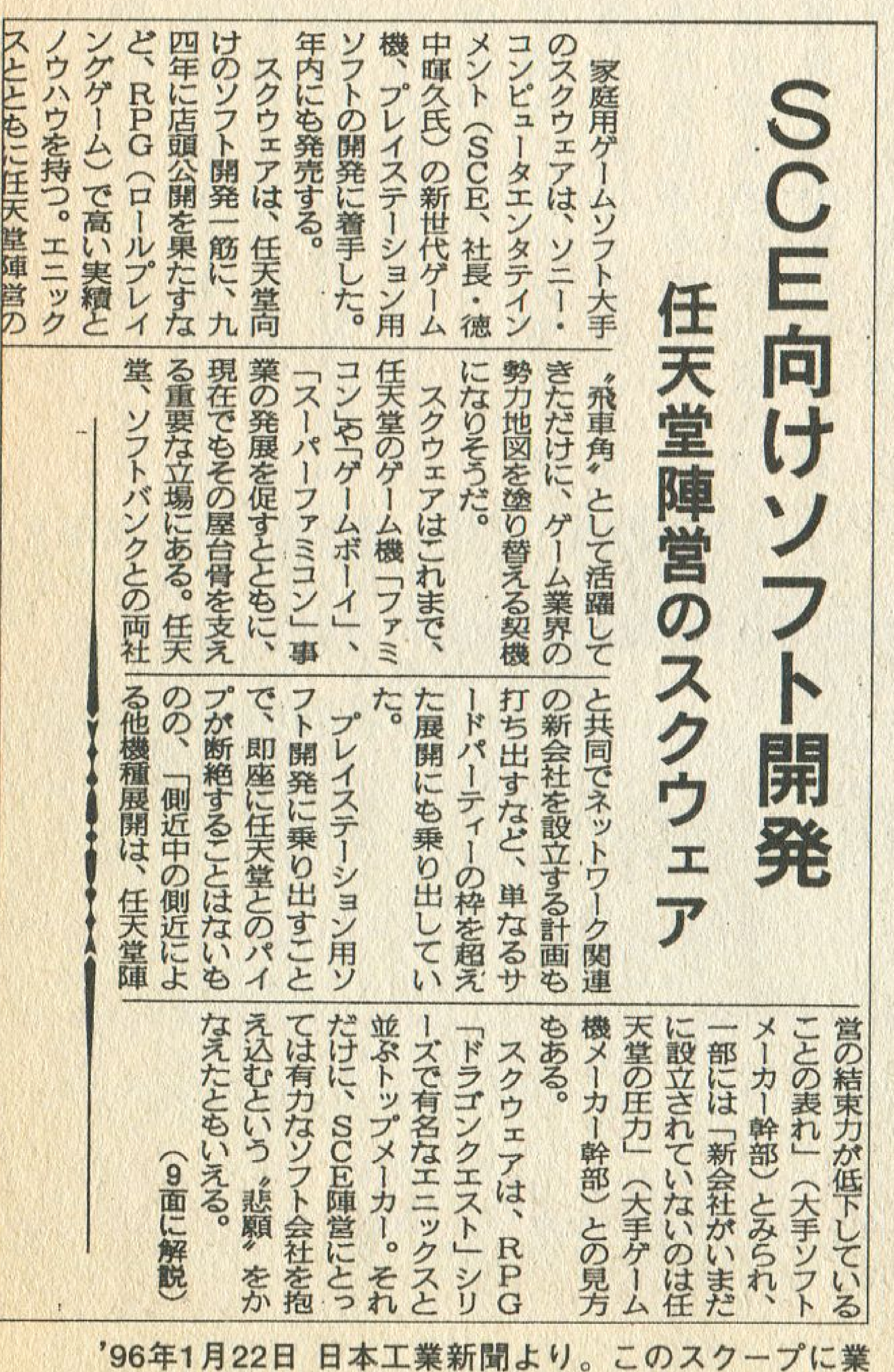
業界に密かに流れたスクウェアの動向の噂

こうしたスクウェアに不穏な噂が聞こえてきたのは、昨年10月に入ってからのことだ。スクウェアが業界内で積極的に開発者を集めているというのだ。象徴的だったのがクエストの新作ゲームソフト「タクティクス オウガ」制作スタッフ連がスクウェアに移籍したという某雑誌記事である。開発者のヘッドハンティングが半ば常識化しているとはいえ、メーカーの看板チームの移籍という記事に、業界の衝撃は少なくなかった。

11月27日、初心会会場。毎年恒例となっている任天堂、山内社長の講演で、このような台詞が飛び出した。今あるRPGは全てドラクエのマネゲーである。任天堂はゲームの質的転換が重要だと考えている。N64では書き込めるドラクエの制作を堀井氏にお願いした……。今となってみれば、ある種FF批判ともとれるこの発言。FFはN64の3本柱の1つではなかったのか……。SCEとスクウェアの水面下での交渉は、断続的ながら続いていたという。とはいえ、当事者以外にスクウェアのPS参入を予言したものはいなかったのではないか。それは「スーパーマリオ64」と共に出展された、任天堂とスクウェアの共同開発作品「スーパーマリオRPG」の姿を見ても明らかだった。

ところが、年末年始を挟んでスクウェア移籍の噂や情報が次第に業界を飛び回るようになる。編集部でも様々な噂を耳にした。「スクウェアがPSに参入するかもしれない」という内容の怪電話が、編集部にかかってきたことも一度ならずあった。開発者の引き抜きも次第に大規模なものとなっていく。セガ、ナムコ、カプコン……。国内の主だったメーカーのほとんどから、開発者がスクウェアへと移籍していったと言われている。

また、12月下旬から1月にかけて、ゲーム誌の広告スペースを次々にスクウェアが押さえ始めたという噂も飛び交った。一方で「スクウェアがPSに参入しても何のメリットもない」「噂はあくまで噂」という良識派の声もあった。だが、噂は噂を呼び、それ自体が命をもったかのように業界を駆け回る。曰く、「SCEの徳中社長がスクウェアに日参しているらしい」「スクウェアが新流通を起こすらしい」「PSのプレス料がスクウェアに限って引き下げられるらしい」等々。業界全体が、大きなうねりの予感にざわついていた。



SCE向けソフト開発
任天堂陣営のスクウェア

家庭用ゲームソフト大手のスクウェアは、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、社長・徳中暉久氏）の新世代ゲーム機、プレイステーション用ソフトの開発に着手した。年内にも発売する。

スクウェアは、任天堂向けのソフト開発一筋に、九四年に店頭公開を果たすなど、RPG（ロールプレイングゲーム）で高い実績とノウハウを持つ。エニックスとともに任天堂陣営の"飛車角"として活躍してきただけに、ゲーム業界の勢力地図を塗り替える契機になりそうだ。

スクウェアはこれまで、任天堂のゲーム機「ファミコン」や「ゲームボーイ」、「スーパーファミコン」事業の発展を促すとともに、現在でもその屋台骨を支える重要な立場にある。任天堂、ソフトバンクとの両社と共同でネットワーク関連の新会社を設立する計画も打ち出すなど、単なるサードパーティーの枠を超えた展開にも乗り出していた。

プレイステーション用ソフト開発に乗り出すことで、即座に任天堂とのパイプが断絶することはないものの、「側近中の側近による他機種展開は、任天堂陣営の結束力が低下していることの表れ」（大手ソフトメーカー幹部）とみられ、一部には「新会社がいまだに設立されていないのは任天堂の圧力」（大手ゲーム機メーカー幹部）との見方もある。

スクウェアは、RPG「ドラゴンクエスト」シリーズで有名なエニックスと並ぶトップメーカー。それだけに、SCE陣営にとっては有力なソフト会社を抱え込むという"悲願"をかなえたともいえる。

（9面に解説）

'96年1月22日 日本工業新聞より。このスクープに業界は震撼した。

96年2月10日、週刊少年ジャンプにて発表

そうした声を聞きつけたかのように、'96年1月22日の日本工業新聞で、スクウェアがPSに参入するという記事がスクープされる。「まさか」「やはり」業界での反応は様々だった。この記事はその後「週刊ファミコン通信」2月16日売号にも転載され、一般ユーザーの目にも触れることになる。

編集部でも、2月5日、この件に関してSCE、スクウェア、セガ、任天堂に電話取材を行った。その結果「ノーコメント」（セガ、SCE）。「確かにそういった話はあったが、まだ合意には至っていない」（スクウェア）。「何とも申し上げられない。本来どのゲーム機で開発を行うかはソフトメーカー自身が決めること」（任天堂）とのコメントを得た。その一方で業界内から「2月10日発売の週刊少年ジャンプを皮切りにPS参入とFFⅦの露出が行なわれる予定で、現在任天堂と最終的な協議が続いている。もし1月末日までに両社が合意に至らない場合、記事が印刷所に送られることになる」（某クリエイター）との情報が飛び込んできた。

2月10日、振替休日の関係で、土曜日に発売された週刊少年ジャンプの巻頭グラビアには、スクウェアのPS参入の記事とFFⅦの画面写真が満載されていた。噂は本当だったのだ。グラビアに掲載された、ハイエンドなCGで描かれた魔晄都市ミッドガルと、ポリゴンで描かれた立体的なFFⅦのキャラクターたち。それは今までのドット絵による2Dの画面ではなく、立体的で空間的な、FFの新時代を予感させるに十分な内容だった。スクウェアPS参入！この日、ついに噂は現実になったのだ。

ジャンプ発売と呼応して各新聞、雑誌もこぞってこの参入劇を取り上げた。ゲームの連載枠を持つ「SPA」（扶桑社）、「Vジャンプ」という強力なゲーム媒体を擁する集英社の「プレイボーイ」などである。その後各ゲーム雑誌も続々とFFⅦの大特集を組んでいく。そこでは、スクウェアの代表取締役副社長であり、同社の顔でもある坂口博信氏がPS参入への理由を語り、FFⅦの構想を語っていた。

また、ジャンプでの露出と同時に、テレビでは連日FFⅦのコマーシャルが流れ始めた。これまでの実写映像を中心としたイメージ的な内容ではなく、画面写真とパソコン上でモデリングされていくキャラクターが中心のコマーシャル。ジャンプで見たキャラがテレビで流れるというメディアミックス的な広告展開は、実際の発売が約1年先であるにも関わらず、ユーザーに強烈なイメージを植え付けた。年末商戦が一段落し、大作ゲームの発売の谷間にあたっていたとはいえ、まさにゲーム業界はスクウェア一色に染め上げられたのだ。



週刊少年ジャンプ誌上で掲載されたグラビア。噂が現実となった瞬間。

©集英社 週刊少年ジャンプ

スクウェアソフトがショップで買えなくなる?

一方業界ではもう一つの噂が密かに駆け巡っていた。スクウェアのゲームソフトがゲームショップでは買えなくなるという噂である。これからはコンビニエンスストアで流通されるというのだ！もしこの噂が現実になれば、ユーザーはゲームを買うのに、ゲームショップではなくコンビニに行くことになる。いわばゲーム流通への挑戦であると同時に、ユーザーの習慣への挑戦でもあるのだ。

編集部では2月末にセブン－イ

読者の主張 ゲームを駄目にするものは？

保守的な考え方や二番煎じを平気でするようなやり方、考え方。

（宮城県 Hashipen）

レブン・ジャパンとダイエー・コンビニエンス・システム（ローソン）に、スクウェアとの提携について電話取材を行った。しかし「そういった情報はない」（セブン－イレブン・ジャパン）。「うちではない」（ローソン）との回答。ところが3月7日にスクウェアがセブン－イレブン・ジャパンなど数社でゲームソフトを販売することを発表。ここでも噂は真実となったのだ。スクウェア側からは「今後当社のゲームソフトのほとんどはコンビニで販売していくことになるが、100％ではない」とのコメントを得たが、事実上はコンビニ独占販売と考えられる。同時に今回の一連の動きで暗礁に乗り上げていた任天堂、ジャストシステム、スクウェアの3社で設立される予定だった新会社も、スクウェアの100％出資で「株式会社デジキューブ」として設立。今後スクウェア商品の販社として、各コンビニにゲームソフトが卸されることになった。また、同社では出版事業も兼任。第1段はFFⅦの攻略本の出版の予定で、これまでスクウェアの攻略本を一手に出版していたNTT出版からは今後出版されないとのこと（日本経済新聞'96年2月17日）。これに関しても、NTT出版を始め、ある出版社から人材を引き抜いたという。

ゲームソフト販売

コンビニに絞る

スクウェア、セブンイレブンと提携

11月から

ゲームソフト大手のスクウェアは、セブン―イレブン・ジャパンと提携し、十一月からセブンイレブン全店舗でソフト販売を始める。両社は、がん具店などを通じた従来の流通ルートにかわって、コンビニをゲームソフトの主力販売ルートに育てる考え。このため、他のコンビニやソフトメーカーにもこの〝製販同盟〟への参加を働きかけており、従来の流通ルートに打撃

'96年3月7日 日本経済新聞より。この戦略は成功するのか。

一連のスクウェアの動向は業界に何をもたらすのか

今回の一連のスクウェアの動向に関して、編集部では各社にコメントを求めた。任天堂に関しては下記を参照して欲しい。セガ、SCEからは共にノーコメントとのことだった。また、今後スクウェアのゲームソフトが扱えなくなるゲームショップ側は「スクウェア作品が扱えなくなっても店がつぶれるわけではないし、コンビニ流通が本当に成功するか疑問な部分もあります。ただ本音の部分では、売れるゲームが扱えないというのは、やっぱり悔しいですね」（秋葉原メッセサンオー、稲越氏）など、一様に冷静な対応をしている。

その正否はともかく、今、間違いなくゲーム業界の中心にいるスクウェア。大規模な引き抜きや新流通の意図とは。今回の一連の動きは、業界に何をもたらすのだろうか。

任天堂の声

何もFFだけがRPGではありません

スクウェアさんのPS参入は、自身の経営戦略・ビジネス上の選択でしょうから当社としてコメントすることはありませんが、「ゲーム」に関する考え方に違いがあることも確かでしょう。

当社は、ここのところのゲーム制作の行き詰まり状態に危機感をいだいており、量的拡大志向はゲームを、またその業界を滅ぼすと考えます。今、まさに質的転換を図らねばなりません。そこで「NINTENDO64」の3Dスティックと書き込めるメディア（磁気ディスク）を提案して、新しいより面白いゲームの創作を実現しようとしています。

RPGは何もファイナルファンタジーだけではないことはもちろんです。今後も本物のゲームを志向したより面白いRPGも出てきますので何の心配もありません。（広報室）

スクウェアは何をしようとしているのか

PS参入、コンビニエンスストアでのゲームソフト販売、ゲーム業界に旋風を巻き起こすスクウェアの意図とは何か。その方向性に問題はないのだろうか。

「株式会社スクウェア」という企業の実体

スクウェアの方向性を検証する前に、まずスクウェアという企業の現状を整理してみたい。

株式会社スクウェアは、総従業員数300名を数え、年間売上高330億円、経常利益75億円を誇る（95年3月期現在）、ゲームハードを発売しない、純然なソフトメーカーの中では、国内有数の人気と実績を有している。大作RPGを専門に開発を行い、FF、聖剣伝説、ロマンシングサ・ガという、いわゆるRPG3本柱の他にも、クロノ・トリガーなどミリオンセラーを続発している。'94年に株式の店頭公開を行い、'95年3月期のゲームソフトの年間出荷本数は450万本に達した（表1）。任天堂との共同開発であるスーパーマリオRPGが任天堂ブランドで発売されることになったため、'96年3月期の出荷本数と売上高は前年よりも落ちるが、折衷利益が計上されるため、経常利益は上昇する見込みだ。

前項でも触れたが、昨年8月にはアメリカで毎年開催されるCGカンファレンス「SIGGRAPH（シーグラフ）」にワークステーション上でモデリングしてリアルタイムで動き回るFFⅥのCGキャラクターを出展。今年3月にはCG開発の米子会社、スクウェアLA（カリフォルニア州、坂口博信氏社長）を立ち上げた。ハリウッドの映画界で著名なCGアーティストをスカウトし、動画を双方向で操るゲームソフト

スクウェア全作品リスト 〈コンシューマ〉

第一期

'83年に電友社のソフトウェア開発部門として発足。パソコンゲームの開発、販売を開始。その後FCに開発を移し、'86年に電友社から独立。

'85年12月 テグザー（FC）

'86年9月 キングスナイト（FC）

'86年12月 水晶の龍（FC）＊

などを開発する。当然、その技術はFFⅦにも反映されるはずだ。

’83年に、当時若干21歳の、現代表取締役副社長である坂口博信氏を中心に4人の若者が集まり、電友社のソフトウェア開発部門として発足したスクウェア。それが今や、日本有数のソフトメーカーとしての地位だけでなく、ハリウッドの一流スタッフを擁しCG開発をも行う、世界のスクウェアにまでに成長したのだ。

「強い企業になる」それがスクウェアの理念

スクウェアの企業理念は、現社長水野哲夫氏の次の言葉に集約されている。

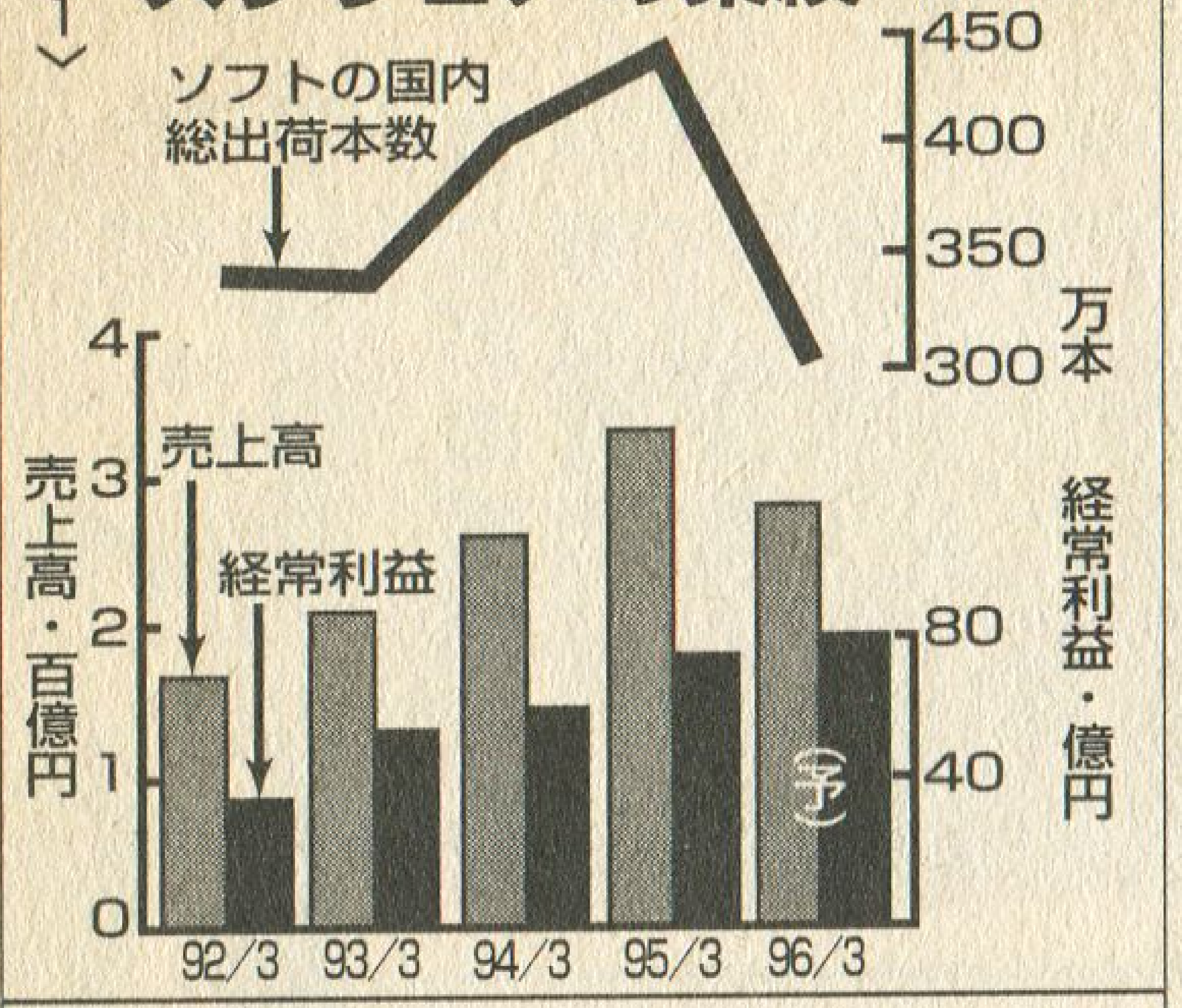
「強い会社になりたいというあこがれがある。強くないと、強い開発スタッフも集まらず、強いタイトルをたくさん持てない。このビジネスは強い会社が中心になる。ソフトは当然、強い任天堂一社に絞って出すことになる。多くのハードメーカーにソフトを供給した方がもうかると考える経営者がいたとすれば、それは間違いだ」（日本経済新聞’95年9月4日）

この大作主義志向を裏打ちしているのが、同社の誇る優れた開発環境と、実績に基づいた能力主義である。パーテーションによって区切られた個人別の作業ブース、社内LANの整備、午後1時までに出社すれば、例え1分しか社内にいなくても8時間仕事をしたと見なされる裁量労働制、フラットな職務体型と実績本意の給与……。まさに開発者にとっての天国、とさえ言われている。

スクウェアが任天堂ハードに絞ってソフトを供給したのは、同社の大作主義と任天堂の良質なゲームしか売れなくなるという読みが一致したからだといわれている。FFⅥの成功はそれを見事に証明した。当時SFC市場は在庫の圧迫による新作の値崩れにより、徐々に衰退期に入っていた。それでもシリーズ最高の11400円という価格をつけたFFⅥは、当時ほとんどのゲーム誌が「RPG史上最高」と絶賛するほどの出来映えで、シリーズ最大のヒットを飛ばしたのだ。

そのスクウェアが、今、従来の任天堂路線を捨てて、新しい道を進もうとしている。その意図とはいったい、何なのだろうか。

〈表1〉 **スクウェアの業績** 日本経済新聞’96年2月26日



会社概要

商号：株式会社スクウェア
所在地：東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー
代表者　：代表取締役社長　水野哲夫
資本金　：44億9700万円
営業目的：ソフトウェアの企画開発並びに販売
年間売上高：330億円（’95年3月期）
経常利益：75億円（’95年3月期）
売上構成：家庭用ゲームソフト99，ロイヤリティー1
　＜輸出＞11（’95年9月中間決算）
従業員数：302名（’95年11月）
初任給　大卒19万4千円
関連会社：SQUARE SOFT，INC．（米国）
　株式会社ソリッド
　株式会社デジキューブ
　スクウェアLA（米国）
役員：代表取締役社長　水野哲夫
　代表取締役副社長　坂口博信
　代表取締役副社長　鈴木尚

’86年12月　ディープダンジョン（FC）＊
’87年3月　とびだせ大作戦（FC）＊

第二期

FCディスクシステム時代を経て、FFシリーズの人気爆発で躍進。ドラクエと共にRPGの2本柱とのユーザーの評価が固まっていく。

’87年4月　アップルタウン物語（FC）＊
’87年5月　ハオ君の不思議な旅（FC）＊
’87年5月　勇士の紋章（FC）＊
’87年7月　クレオパトラの魔宝（FC）＊
’87年7月　磁界少年メット・マグ（FC）＊
’87年8月　ハイウェイスター（FC）
’87年10月　カリーンの剣（FC）＊
’87年12月　JJ（FC）
’87年12月　ファイナルファンタジー（FC）〈52万本〉
’88年5月　ディープダンジョンⅢ（FC）
’88年7月　亜空戦記ライジン（FC）＊
’88年7月　ムーンボールマジック（FC）＊
’88年12月　半熟英雄（FC）
’88年12月　ファイナルファンタジーⅡ（FC）〈76万本〉
’89年1月　スクウェアのトム・ソーヤ（FC）
’89年12月　魔界塔士SA・GA（GB）

＊印はFCディスク版ソフトです。

PS参入、その真意とは

スクウェアの模索する新しい方向性とは

'96年3月10日現在、編集部調査の上で推定されるスクウェアの一連の動きは以下の通り。

・PSへの参入。公式には開発先は限定しないとのコメントだが、現状二十数ラインをPS用ソフト開発に当てており、国内では当分PSのみでの開発となる。

・コンビニでのソフト販売。セブン－イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ・ジャパン等と提携し、11月からコンビニで新作ソフトを月2本のペースで発売する。そのための販社として株式会社デジキューブを設立。

・出版事業への参入。先のデジキューブで将来出版事業に参入し、スクウェア作品の攻略本を中心に発売していく予定。

また、PS参入のために他のゲーム会社から開発スタッフを大規模に移籍させている。主な移籍スタッフとして、タクティクスオウガ、バーチャファイター2、ソウルエッジなどの作品を作ったメンバーがいると言われている。

まさに業界に大旋風を起こしているスクウェアの行動だが、これらをつぶさに見ていくと、ある方向性が見えてくるのだ。

任天堂とスクウェアのゲーム観の違い

スクウェアはPS参入の理由として、CD－ROMの大容量と価格の安さをあげている。現在露出中のFFⅦの画面を見れば、なるほどその主張もうなずけなくもない。魔晄都市ミッドガルの映像だけで数十メガの大容量。ゲーム全体のことを考えれば、とてもN64の標準64メガビットのROMカートリッジに収めることなど不可能だろう。SFCでは容量の拡大は価格の高騰となってユーザーに跳ね返った。しかし、CD－ROMでは、その心配をすることもなくなるわけだ。

加えてこの映像をゲーム中で活用するには、モーフィング機能やJPEG(注)など、ハード側に映像処理機能が備わっていることが前提となるだろう。しかし、初心会で展示された「スーパーマリオ64」などのソフトを見る限り、N64には特殊な画像処理機能は搭載されていないのではないかと考えられる。また、先述したカートリッジの容量の問題も大きい。スクウェアは当初N64の開発機材でFFⅦを開発を予定していたが、望むようなキャラ数を表示して動かすことが難しかったという声も聞く。

しかし、任天堂はこうしたスクウェアの方向性を「質より量の進化」と呼んで批判している。確かにスクウェアが目指しているゲームの方向性は、いわば「映画のようなゲーム」だ。一方で任天堂が

'90年4月　ファイナルファンタジーⅢ（FC）〈140万本〉
'90年12月　SA・GA2（GB）

第三期

ソフト開発の中心がSFCに移行。FFⅣはSFC百万台出荷の強力な牽引力となった。以後大作RPGを擁するソフトメーカーの地位を確立させていく。

'91年6月　ファイナルファンタジー外伝 聖剣伝説（GB）
'91年7月　ファイナルファンタジーⅣ（SFC）〈144万本〉
'91年10月　ファイナルファンタジーⅣ イージータイプ（SFC）
'91年12月　Sa・Ga3（GB）
'92年1月　ロマンシング サ・ガ（SFC）
'92年12月　半熟英雄～ああ、世界よ半熟なれ!!（SFC）
'92年12月　ファイナルファンタジーⅤ（SFC）〈245万本〉
'93年8月　聖剣伝説2（SFC）〈150万本〉
'93年9月　ミスティッククエスト（SFC）〈40万本〉
'93年12月　アルカエスト（SFC）
'93年12月　ロマンシング サ・ガ2

注：ポリゴンキャラを別の形に変形させたり（モーフィング）、実写映像を流したりといったことは、プログラムの工夫でも可能だが、ハードに専門の機能が載っている方が楽にできる。PSにはハードにJPEG（画像圧縮・転開の企画）機能が備わっており、ムービーの質も高い。



目指すのは、3Dスティックに代表される、ゲームの本質部分の進化である。そこでの任天堂の目指す理想のRPGとは、まさに「書き込めるドラクエ」なのだろう。これはまさに両社のゲーム観の違いに他ならない。

こうした両社の姿勢の違いが、「スーパーマリオRPG」の共同製作で判明したという声がある。ゲーム制作に職人的なこだわりを見せる任天堂と、ある種工業的でシステマチックなスクウェアの開発姿勢の差がもたらしたものは、意外に大きかったのではないか。

開発の実作業はスクウェアが主体となって進められたも関わらず、任天堂ブランドで発売されたなど、販売に関する意見の対立があったという噂も聞く。

店頭公開企業としての経営安定・拡大の必然性

噂の真偽はともかく、これまで任天堂市場の中でスクウェアが非常に恵まれた位置にあったのは確かだ。このままN64にソフト開発を移行させる方がリスクは少ない。しかし、スクウェアにはN64の発売を待てない事情がある。それが店頭公開企業としての収益の確保ではないかと推測される。

株式の店頭公開や上場はソフトメーカーにとっては両刃の剣だ。一般投資家から資金を確保でき、経営基盤の安定が見込める一方で、毎年安定した収益を上げていく必要性に縛られる。RPGのもう一方の雄エニックスは、この経営の不安定さを常々指摘される。ドラクエの出る年と出ない年とでは、売り上げに差がありすぎるというのだ。そのために同社では、経営安定のために出版事業に参入したという過去があるが、残念ながら現在でも、ドラクエが会社の中心的存在である事実は変わらない。

一方スクウェアは、下記の作品リストを見ればわかるように、'94年の店頭公開前後から、それまで年によってバラツキのあった作品本数を整備、拡張している。'92年度など発売されたソフトはFFVと半熟英雄のみだった。しかし、もう大作一本に社運を傾けられる時代は過ぎ去ったのだ。

しかし、N64では、セカンドパーティ方式によるソフト開発の統制と大作主義を掲げており、新作のリリースは月に1、2本と言われている。つまりスクウェアといえども年に何タイトルも新作を発売できるとは限らない。早い話が経営的にN64への参入が難しいという一面も推測できるわけだ。またしてSFC市場は、PS、サターンの追い上げにより相当に冷え込んでいる。少なくとも今年一年、スクウェアが安定した収益を見込める環境にあるとは言い難い。

本心を言えば任天堂の市場でソ

（SFC）〈120万本〉
'94年2月　ファイナルファンタジーI・II（FC）

第四期

FFⅥがシリーズ最高の255万本を記録し、「RPGのスクウェア」イメージは完全に定着。店頭公開も果たし、その大作主義と優れた開発環境が業界内外の注目を浴びた。

'94年4月　ファイナルファンタジーⅥ（SFC）〈255万本〉
'94年9月　ライブ・ア・ライブ（SFC）〈24万本〉
'95年2月　フロントミッション（SFC）〈47万本〉
'95年3月　クロノ・トリガー（SFC）〈203万本〉
'95年9月　聖剣伝説3（SFC）〈80万本〉
'95年11月　ロマンシング サ・ガ3（SFC）〈120万本〉
'96年2月　バハムートラグーン（SFC）〈50万本〉
'96年2月　フロントミッション ガンハザード（SFC）〈30万本〉

リストは年度毎に区切ってあります。また〈〉内の数字は出荷本数です。
（編集部推定）

フト開発を行いたいが、ハード的には理想のゲームが開発しにく く、経営的にも今後の見通しが立ちづらい。となればJPEGによる画像再生機能を持ち、3Dポリゴン処理にも強いPSに参入するというのもうなずける話だ。

コンビニ流通の裏に潜む 自社流通の旨み

しかし、SCEのゲーム作りのルールや流通もまた、スクウェアにとって理想の形態とは言い難い。同じ開発をするならフリーハンドで行いたい。流通も自分たちで行いたい。そこで目を付けたのがコンビニ流通だと考えられる。現在、全国のPS取扱店舗数は約五千店。一方でコンビニの店舗数は、セブン−イレブン・ジャパンだけで六千店舗以上を数える。3社合わせると一万六千店以上。しかもその店舗が全てPOSシステムによって本部と繋がっているのだ。スクウェアはコンビニ流通の主な目的を、このPOSネットワークとCD−ROMのリピートの早さによる適切な店頭在庫管理にあるとしている。

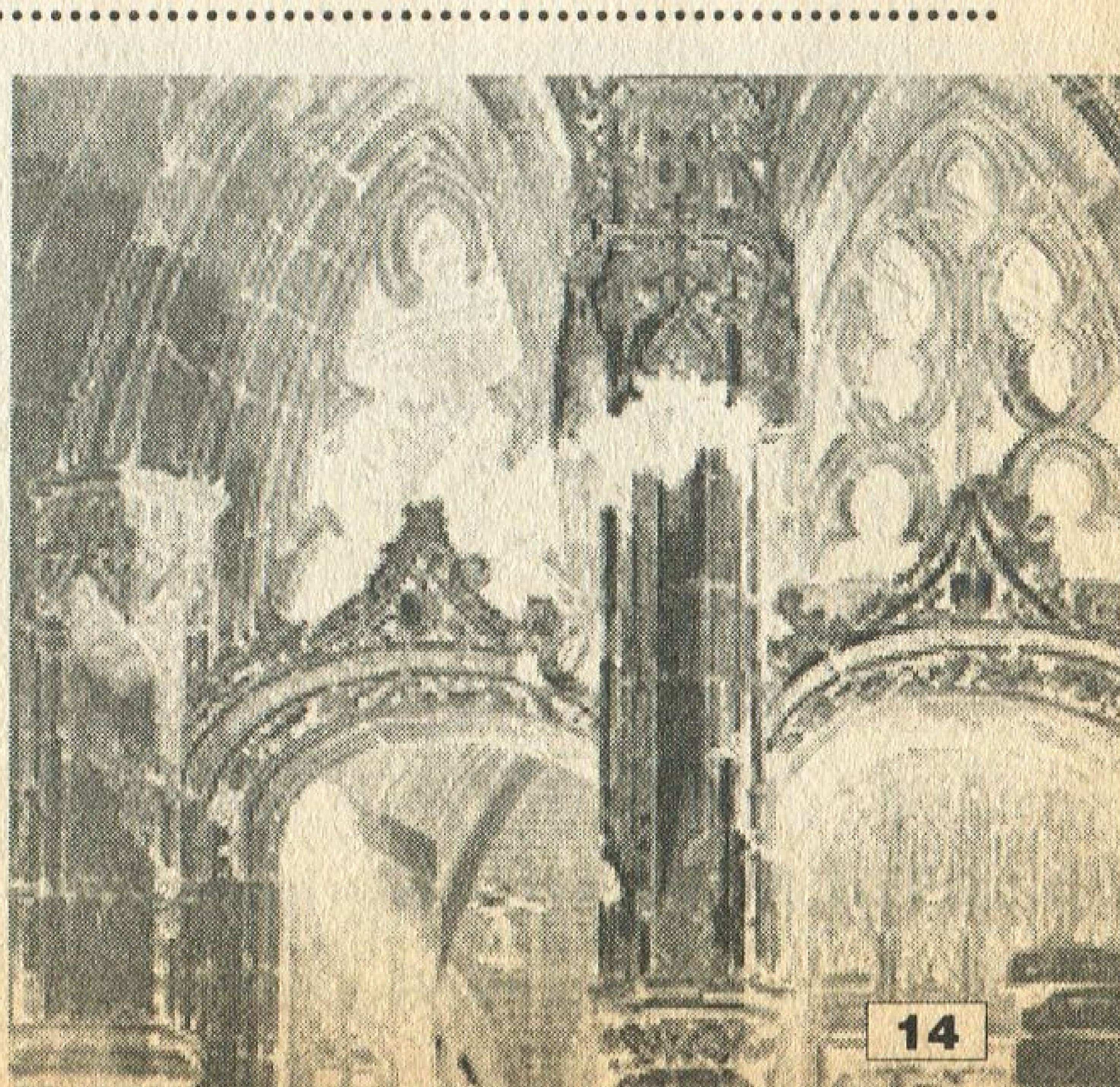
ただ、SCEの流通でゲームソフトを流すよりも、自社で流通を持つ方が、中間マージンが削減される分、圧倒的に儲かるのも事実だ。これは仮定の話だが、現在PSのサードパーティは定価の54%でソフトをSCEに卸し、そこからSCEが70〜80%で小売店に卸すと言われている。これをスクウェアが、販社のデジキューブにゲームを54%で卸し、デジキューブからコンビニ各社に70%で卸すとすればどうだろう。スクウェアグループ全体で、定価の70%という収入が見込めることになる。他社の作品と同じ利潤でかまわないなら、よりソフトを安価に、また制作費、広告費をかけられることになる。また、SCEの蛇口に縛られることなくソフトの出荷を行なうこともできる。

このように、自社流通にはサードパーティにとって大きなメリットがあり、他にもコナミが4月からサターン、PSで直販を行うと言われている。それでも他メーカーが自社流通を行わないのは、一つには全国の玩具店に販売ルートを開拓するのはコスト的に割が合わなかったからだ。しかし、企業提携によるものとはいえ、ここまで大規模な流通網が一夜にして構築されようとしている例は他に類を見ない。この自社流通が、PS参入の際の条件だったのではないかとさえ勘ぐってしまうほどだ。

コンビニでゲームソフトを販売するのであれば、新作を次々に発売し続ける必要がある。SCEの掲げるリピート商法が定着しつつあるとはいえ、ゲームソフトには抜きがたいイベント性があり、その売り上げは発売後1、2週間以内に集中するからだ。しかもユーザーに「ゲームはコンビニで買う」というスタイルを定着させるのであれば、バラエティに富んだラインナップを用意することも必要になる。ところがスクウェアには、SFCの、それもRPGの開発には高いノウハウがあるものの、PSでの開発、ポリゴンゲーム、格闘やアクションゲームといったジャンルではほとんど実績がない。そのために他社で第一線で活躍中の開発者、例えばポリゴン格闘ゲームのチームを集めざるを得なかったという推測が成り立つ。

ゲーム業界にスクウェア 帝国が誕生する日

また、スクウェアがコンビニ流通のために販社として成立させた新会社デジキューブが、出版事業に参入するとの報道が新聞紙上でなされた（日本経済新聞'96年3月3日）。これに関してスクウェアにコメントを求めたところ、「将来の展望として考えてはいるが、まだ夢のようなもので、具体的には何も決定していない」（広報室）





スクウェア幻想の真実

との回答を得た。しかし、NTT出版から出版されたFFⅥの攻略本が'94年の年間ベストセラー（単行本）で第6位、ロマンシングサ・ガ2の攻略本が第14位に入っており、今後FFⅦの攻略本がデジキューブで独占的に発売されれば、かなりの収益が見込まれることになる。メーカーの出版事業への進出そのものは、光栄、エニックスなどの先例があり、特にエニックスの「少年ガンガン」は好調な売り上げを示している。毎月発売されるスクウェアの新作タイトルと、これら雑誌メディアを組み合わせたマルチメディア的な展開も可能だ。当然その雑誌は、ゲーム同様コンビニでも販売されることになる……。

国内のトップクリエイターを一同に集めて続々と新作ソフトを制作させ、コンビニという地域に密着した販売拠点で流通、販売、雑誌展開を行う。これらは全て本誌の「大胆な仮説」だが、もしこれが真実だとすれば、まさにゲーム業界に「スクウェア帝国」が誕生しようとしているのではないだろうか。水野哲夫社長はかつて、新聞紙上で西暦2000年には年間一千万本のソフトを売り、国内シェアの20％を握ると語った。一年に200万本を3タイトル、100万本を4タイトル売れば達成できるという計算だ（日本経済新聞'95年9月4日）。SFC時代の目標とPSでのマーケット展開を同列に語ることはできない。しかし、これまでの動きを見ると、にわかにこの目標も現実味を帯びてくる。西暦2000年。その足音は、すぐそこまで近づいている。

（編集部）

近視眼的な引き抜きは業界に益なし

赤尾晃一（静岡大学助教授）

ゲームがコンビニで流通されること自体は、一つの理想的な形かなとは思うんです。今までゲーム流通が抱えていた根本的な問題である、ショップの見込み発注による値崩れや在庫切れがクリアになる可能性があり、店舗数も多い。商品需要を見極めるプロのバイヤーがコンビニには揃っています。SCEの理想である、ソフトの定価保持姿勢も正論だと思いますし。

ただ問題は、それをハードメーカーではなくて、スクウェアがすべてを仕切る点にあります。プラットフォーム・ホルダーの意向というのは、ゲームビジネスでは当然無視できないわけです。その上でSCEに対抗できるだけの理想をまず提示して既存の流通関係者に説明することが第一条件です。だけど、そうした努力をしているとは、今のところ思えません。

コンビニでソフトを流す場合、大作をコンスタントに出していく必要があると思います。以前サンクスが月に4、5本のゲームを予約販売したことがありましたが、あまり芳しい結果は得られなかった前例があります。

加えてジャンルのバラエティが必要になる。そのための開発者の引き抜きである場合、人だけ集めてもヒットゲームを継続して出せるのか疑問です。任天堂でさえセカンドパーティや海外メーカーの作品を用意して準備しているわけです。それを自社のみでやろうというわけですからね。

しかも、高い給料を払って大量に引き抜くというのは、一方でクリエイターの地上げに繋がる危険性がある。若い人材を育成する努力をせずに、目先の利益追求だけのためにトップクリエイターを囲い込み、それで業界に未来はあるのか。まさに百害あって一利なしだと思います。（談）

読者の主張
ゲームを駄目にするものは？

企業である以上、利潤を追求しなければならないという義務感。

（鹿児島県　鉄郎）

ドラゴンが凄い、その先の言葉をみんな聞きたい。

田尻 智（ゲームフリーク代表）

スクウェアさんの引き抜きについていろいろ言われていますが、もともと人の移動が多い業界の中で、スクウェアさんが目立っているんだと思います。むしろ、安易に夢を見て会社を移る開発者側にも問題があると思うんですよ。本当にスクウェアさんがゲーム制作者にとっての天国であれば問題はないんでしょうけどね。ただ現実問題として1日5分しか仕事をしないでゲームが完成するわけがない。徹夜がずっと続いて、ゲームが完成したらまとめて1カ月休暇をとるなんて、どこの会社でもよくある話ですよ。実績主義にしてもスクウェアさんの広告は、ある意味フリー契約を謳っているんじゃないか、そう感じます。

ゲームが売れたら給料が上がるというのは実は、会社間のビジネススタイルと変わらないわけです。1本売れたらいくらギャランティが入るという。それ自体は悪いわけじゃない。だけど楽しいゲームを作ることって、当たり前だけど楽しいことばかりじゃない。その点を見極めないで夢見てる人が、この業界には多い気がします。

また、優秀な開発者をたくさん集めてくる、それですべての作品が質の高い物になるか、疑問を感じることも事実です。スクウェアさんのゲームはどれも似たような雰囲気というか印象を受けます。ある決まった制作システムの中で、非常に合理的な手法でゲームを運作されているからでしょうか。

一方で僕がゲーム制作のより所にしているのは、遊びの基本の部分、ジャンケンのルールを作るような発明をしたいと思っているわけです。それを核にしてゲームを作っていく。

例えばマリオというのは、最初からイタリア人のゲームが作りたかったわけではなくて、ハードの制約上、色数が非常に限られた世界で、キャラに表情をつけようとすれば髭を描くしかなくて、オーバーオールを着せるしかなくて、結果的にイタリア人になったわけです。ゼルダにしても、まず剣で敵を倒すと強くなる、その部分を一生懸命練り込んでいった。ストーリーをつけるのは一番最後なんですよ。そうした、一番大切なゲームデザインの部分が、スクウェアさんの作品では、二の次になっている気がします。だからスーパーマリオRPGというのは、任天堂さんとスクウェアさんが手を握った結果、お互いに目指す方向が全く違ったという確認がとれた、本当に最初で最後の共同作業から生まれたんじゃないかとさえ感じます。

開発陣を集めてラインを20本立ち上げたとして、それらがお互いに競争して、ゲーム史に残るような崇高な作品を作るというのであれば、それは意味があると思うんです。でも、外から見ている限りでは、今のところそうした印象はあまり受けない。

一方、任天堂さんも開発ラインを社内に20数本持たれていますが、粗製乱造に陥る危険性などは感じません。どの作品も2、3年かけて練り込まれますし、なにより志の高さというか、非常に遠くを見ています。ゲームを発売することでの社会的責任とか、ゲームの未来とか。少なくとも10年後、自分たちがゲーム業界の中でどのような役割を担うのかに対して、明確なビジョンがありますよ。スクウェアさんに不満を持つ声が多いとすれば、そうした点が外部にあまり見えてこないからではないでしょうか。映像が凄い、ドラゴンが凄い、その先の言葉を、ユーザーを含め、多くの人々は聞きたいんですよ。

（談）

読者の声 スクウェアにとにかく一言！

本誌アンケートに寄せられた、
スクウェアPS参入に対する意見を紹介しよう。

★とりあえず、FFⅦのために買うよ、プレステ。
（沖縄県　GetWIRED！）

★FFがPSに行っちまった。オレはPS持ってナイ。でもFFⅥってそんなに面白くなかったし、まーいーか。
（東京都　涼風）

★FFⅦがPSソフトってのがムカつきます。N64でも出るなら良いのだけど、PSまで買う金があるか！
（山口県　森永武志）

★FFのためなら、なにがなんでもPSを買います！　たとえスーファミ売ってでも…（オイ！）
（石川県　西脇直人）

★こらースクウェア！　PSでFFⅦ出すなんて。ハードが違ったら違うシリーズ始めるくらいの気がないのか。スーファミからのファンを根こそぎPSにもってこーっていうわけ？　それってちょっと…というかすごくズルイ。クリエイターの冒険心はないのかー。怒ってるんだぞ私は。PSをもってない。
（岩手県　本田多駆刀）

★N64版FFⅦ（となると皆が予想していた）をプレイするためにN64を買おうと思っていた人たちがどう動くか、とても楽しみです。僕としてはサターンではなくPSにしといて本当に良かった！
（埼玉県　アタやん）

★予想、次号の飯野さんのお手紙の宛て先は『拝啓スクウェア様』だと思います。
（横浜市　魚公会堂）

★PSへのスクウェア参入はPSにとっていいことだと思います。よく任天堂が出してくれたものだと思います。96年はSSとPSどちらに軍配があがるか楽しみです。そしてN64はどこへ行くのでしょう（SSがんばれ）。
（岡山県　SSユーザー）

★テレビでFFⅦのCM見ました。ビックリしました！　グラフィックがすごい！　ついにFFも新世代って感じですね！
（北海道　高橋律子）


★FFⅦの発売がPSなんてすごくショックです。このままN64にすんなりいけると思ったのに…。個人的には、次世代機（今のソフト内容の）には興味ないんでFFⅦも、もういいや、って気がします。特にPSはあまり好きでないので。SSだったら購入を考えたんですが。
（広島県　さとちゃん）

★FFがPSに移るというなら、PSを買うという人は増えるだろうな。ソフトハウスとハードメーカーの立場は逆になったのだろうか。
（草加市　山口昌之）

★PSでFFⅦが出るようですが、最近のスクウェアのソフトを見ると、今イチ期待できない。
（徳島県　けるべろす）

★FFⅦのPSでの発売の記事を見たけど、何かちがう…という感じ。なんでもリアルにすりゃいいってもんじゃないのに。たしかに面白そうだけど、FF以外のゲームにしてほしかった。天野氏のイメージの繊細な叙情の世界、それがFFの基盤じゃなかったの？と思うファンは私だけじゃないですよね。まあ要するに好みの問題かもしれないけど、近頃のスクウェアにはついていけない…。
（福岡県　貴月遥）

読者の主張
ゲームを駄目にするものは？
儲け第一主義の人。
（香川県　獣人キング）



スクウェア覆面座談会

今、スクウェアに思うこと。

PS参入、引き抜き、新流通…。今、業界の話題を全てさらい、注目を集めるスクウェア。その大胆な行動に異論を唱える業界人も少なくない。そのスクウェアを業界通が斬る!!

開発者の引き抜きがあったという噂。

編：今のスクウェアの状況と言うのはどうなっているんでしょう。業界の噂では、かなり開発者の引き抜きがあったらしいと聞きましたが。

D：「バー●ャ2」の人はほとんどいないらしいですよ。カ●コン、コ●ミもかなり…。

C：ナ●コでも、某新作格闘ゲームのチームは一人もいないという噂です。

D：ク●ストも「タ●ティクスオ●ガ」のスタッフは移籍したとか、某ゲーム誌にも書かれてましたけど。

編：じゃあスクウェアが引き抜いた数というのは、百人弱くらいになっているんですか？

D：予想ですけど。とらなかった人とか、再度辞めた人とかはいるんでしょうけど。でも、どう考えても百人近い感じはありますよね。

C：「FFⅦ」はグラフィックが二百人という噂が本当なら、それくらいでしょうか。

D：「とき●モ」とか、ちょっと目立ったタイトルを作ったようなスタッフはみんな抜かれちゃうとか、いろいろ言われていますね。

編：そういった「引き抜き」があたえる影響というのは何なんでしょう。

D：個人のパーソナルな能力を必要とする業界というのは、そういうのは絶対「なし」という「暗黙の了解」みたいなのがあるわけです。

E：例えばセガで3Dの技術なり「バーチャ」のプログラムなりを何年もかかって覚えた人を、引き抜いてプログラムごと持っていってしまう。そういうことは、やってはいけない常識があったんです。しかもそれが百人とかっていうレベルだとしたら…。全体だって一万人いる業界じゃないのに。

B：そうですね。いままで結構内々にはあったんですが、最近顕著ですよね。たとえば今までスクウェアの攻略本関係をやっていた某編プロの問題とか。

D：どんな問題ですか？

B：今度、スクウェアは攻略本も自分のところで出されることになりまして。いままでおつき合いしてた某編プロのトップを何人も抜いて。気がつくと、全部内制で。残された某編プロはもう活動できない、という状態らしい。

編：例えば引き抜きされた方の会社にも責任はなかったんですか？

D：むずかしい問題ですね。ゲームの売上げが落ちると利益は減りますが、それに伴って、社員の給料を減らすことは出来ないでしょう。そう考えると普通は初めから高い給料を払うことはなかなか難しいんです。

裁量労働制…。スクウェアの待遇。

編：そういった待遇の面では、スクウェアはどうでしたか？

A：私が働いてた頃というのは、赤坂にスクウェアがあった頃なんですよ。今のスクウェアの待遇はいいですよね、住宅補助とか、休日の面とか。私は社員ではなかったので、待遇のいい悪いというのは肌身で考えることはなかったんですけれども、裁量労働制というのはそのころから引かれていたんです。勤務時間が一日10分でも20分でもいいみたいな制度です。でも実際仕事が動いているとそれって不可能なんですよ。だから実際10時間とか働くことになるんですけど、それに魅かれてくる人というのは確かにいる。それで、一つのプロジェクトが終わるごとに人がごそっと辞めて入って。

編：どうして人が辞めてしまうんでしょう。

A：その辺はですね、上司が開発チームを作るんですが、結局トップとそりが合わないといった問題が出て来るんです。ある意味統制が取れているんですが、例えば上から「FFⅣ」はこのイメージでいくぞ、みたいなこと言われたら、その通りみんなマシーン化してやるしかない。考えていることがチーフとあまりにもかけ離れていると、もう下の人は絶対やっていけない気持ちになっちゃうんです。クリエイターがこれだと思ってるものを強く持っていれば持っているほど、去っていくみたいなところはありますね。

C：スクウェアはライン単位で全然ギャランティが違うって話じゃないですか。作っている作品のチーム単位で給料が全然違っているとか、いないとか。やってる仕事が同じで、たまたま人気のないチームにいってしまったりしたら、その人は腐るの当たり前だし。

A：スクウェアの作品ってどれも似てますが、制作の雰囲気は全然違うんですよ。FFチームはやっぱり神様みたいな扱いで、会社にすごい期待されていて。でも某シリーズものの RPGチームは社内でも新人養成チームっていわれたりしてるんです。私のいた頃の話ですけどね。

D：辞めたい人の理由なんか聞くと、大きくわけて二つありますね。一つは、わりと古い会社なので、クリエイターが一生懸命いいもの作っても、結局上司の「自分たちが作った」とか「会社」っていうのがすごく強いわけです。自由に作れない。そんな状況で何百万本売れるソフトを作っても、もともとのベースが自分で作ったものではない。達成感がないんです。もう一つは仕事として何をやっているのか分からないこと。仕事がチーム単位ごとに来るので、自分が何をしたのか解らないらしい。

C：一つの場面を作るのに、何人かで同じシーンを描いて、一番良く出来たものをさらにチーフが手直しして採用するとかって聞きま



した。

D：それってバンドじゃなくて合唱団ですね。将来、合唱を目指す人は、「有名な合唱団に入るんだ」といって、一軍に入るためにがんばるわけです。でも、その合唱団が世界的に認められて、CDが売れたとしても、合唱団に誰がいるか誰も知らないし、俺はどこを歌っているか、というのも解らない（笑）。

スクウェアのソフトは本当に面白い？

A：スクウェアもそんなに人数がいなくて、30～40人とかでやっていたころは、すごいアグレッシブな部分があったと思うんですよ。目標にドラクエがあって…。それがスーパーファミコンになって「FF」の方がメジャーになって来た。新しいことをやってるのかもしれないけれど、今は保守的になったように感じる。

D：でも、スクウェアのソフトはどこが面白いのか全然分からない。

C：デモのところでくじけちゃう。

B：主人公だけたくさんいて、同キャラの五大付録みたいな感じがする。作品的に意味が無いんだよね。ロマサガとか、なんでこんなことやらなきゃいけないんだ、というくらい煩雑で。確かに要素が多い方が、お得感とか、雑誌のページ取るのはいいかもしれないけれど。

D：「ファイナルファンタジー」なんかは、スピルバークみたいな、少年ジャンプ的な面白さがあるのは認めるんですけど、「バハムートラグーン」とかは、「なんじゃこりゃ」と思ってしまう。みんななんでこんなもの買うんだろうと。もちろん広告の上手さもあるんだろうけど、それにしてもちょっと売れすぎじゃないですか。

編：「ファイナルファンタジー」の幻想を見ているとか？

C：一般ユーザーはどちらかといえば単調な、レベル上げのお仕事を繰り返すのが楽しみなんですよ。終わらせることが、一つの目的になって、段取りが分かっていることをくりかえすことで十分楽しめる。

B：シェアが一部のマニアから一般に移るに当たって、一番変わることって負荷をへらすことじゃないですか。STGだったらどんどん簡単になっていくし、アドベンチャーがデジコミとかサウンドノベルといった、楽して先が見えるという流れになってきている。その中で、子どもは「FF」から入ってきて、安心感とか、ブランドといったイメージがある。絵と色と、それっぽいストーリー。それ以上の作り込みはあえて必要ない。それはそれで一つの売り方としてスクウェアが考えていることかもしれない。

編：「FFⅦ」はとりあえず発売目標は四百万本だそうですね。

D：何百万本も売れちゃうのは、すごいですよね。四百万人もハードを持っているのかな。

編：今、二百万台ですよね。

E：売れますかね。

B：子供は買うでしょう。

C：ジ●ンプがついてますから（笑）。

D：それは、大きいですね（笑）。



E：あの画面で発売まで持っていったら、みんな飽きて買わないんじゃないですか。

C：魅力を感じないというか。

D：スーファミの頃の方が魅力的だった。

A：このCGのレベルだったら他のメーカーも既に出してますし、何がすごくて、何を注目しているのか疑問ですね。スクウェアの新作に「FFⅦ」という冠がつくと、すごいフィルターみたいなのがついてしまうんでしょうか。

D：日本人の場合、親が不在でしょ。教師に権力がないから教師も不在。宗教も持ってないしね。そうすると、その人の中でのベストという価値観が生まれにくい。そういうトップがいないんで、雑誌がこれがいいんだといったら、それがトップにすりかわっちゃうんですよね。例えポリゴンのクオリティとか、CGのクオリティが「FF」よりすごいものがあってもだめなんです。

E：結構、スクウェアってタイトルがつくとその辺にあるクソゲーもみんな評価し始めるんじゃないかな。

今、スクウェアの問題はどこにあるのか。

編：でも今いいスタッフが移籍して…。

D：それは、例えば仮にバーチャのスタッフが移籍したからといって、鈴木裕氏が移籍したわけじゃないんで。個々の技量は高くても、ゲームは上でまとめてる人間に主導権がありますから。

編：たとえば百人引き抜いて、それを維持していくことってできるんですか。

D：某大阪の大手メーカーも一時期人を抜いて大変でしたよね。スクウェアも同じじゃないですか。例えば、音楽のレーベルみたいにすれば成功するのかもしれないですけど。小室哲哉はかなり長くトップを保ってますよね。これは、「こういう音楽がいいんだよ」という雰囲気を周り全体で作るからなんですよ。流通なんかも絡めて。すごいですよね。

B：でもスクウェアに流通まで牛耳られちゃうと、それもうまくいっちゃうかな、という気がしますね。

D：彼ら、コンビニ流通を始めますよね。SCEにプレス料安くしてもらったって噂もある。普通の会社は九百円でプレスしてもらって、五十四パーセントくらいでSCEにいくのに比べたら、すごく儲かるんですよ。だから、売上げ半分でもいいくらいなんです。スクウェアのゲームって安いわけですよ。卸率がたかくて、プレス率が安いから。安く売れるんです。わざわざ一万円を超えるドラクエ買わないですよね。



E：芸術とか文化を産業とか商売とかにあわせてぐーんと大周りさせてるんですね。スクウェアのゲームは、今年の11月から月二本出るんですよね。そうすると子供は雑誌買うみたいに、今月これ買おうかな、って出来ちゃうわけですよ。

編：それって、業界的に停滞しちゃうんじゃないですか。他のメーカーは怒らないんですか？

D：でも、実際問題、今誰もスクウェアにはたてつけないでしょ。

B：月に二本出て、それに出版までまきこんでしまえば、自分のと

ころで、少年スクウェアとか出して、ア●キーもいらなくなるし、実際それだけの市場とか、問屋さんまで面倒みれると思うんですよ。もういらないでしょ、メディアなんか。寡占状態にはまずなるような気がしますけれど。

C：どんどん幼稚な文化になっていっちゃいますね。ゲームが。

D：そこがOSとかツールとかと違うところだから問題があるんですよね。マイクロソフトならいいんだけど。

B：ゲームというのはものすごく開発コストがかかるものだから、造り酒屋の一人息子がいいお酒作るようなものでもないんだし。たとえば、一つの巨大なメーカーとしてスクウェアがあって、そのまわりに野党みたいなメーカーがたくさんいて、ひっくり返すだけの対立ができればいいんですよ。スクウェアが他のメーカーをみて、あっちの方が売れそうだからこっちを直すかみたいな、そういう脅かす存在ができればいいんですが。マイナーリーグだけど、大リーグに臨むみたいな方向になるんじゃないですか。



任天堂VSスクウェア。PS参入問題の行方。

編：どうしてみんな黙認してるんでしょう。

B：メディアにそういうことが露出してない、知らないというのが大きいんじゃないですか。

C：任天堂が代替わりする時のことを考えているんじゃないですか。代替わりしてしまえば、任天堂もビジネスマンですから条件のいいメーカーと組みたいと考えるでしょう。そうなれば、昔のしがらみなんて関係ない。いい機材と条件を揃えて。いつでも移れるって考えているのかもしれない。

D：他の産業の歴史とか、ゲーム界の歴史とかを見れば、それは解るはずなのに、そういうのを知らない人も多いし。

A：今回のPS参入事件は、すごく任天堂といろいろあったみたいですね。マリオRPG出る出ないみたいな。

B：あれは、初めスクウェアさんブランドで出す予定だったのが、

MEMBER'S PROFILE



A氏 「FFⅣ」に携わった元スクウェア開発スタッフ 現在は、ゲーム業界から離れビジュアル関係の仕事をする

B氏 某ソフトハウスプロデューサー いろいろなジャンルのゲーム制作に携わる

C氏 某メーカー広報 業界にはかなり長く、広い情報網を持つ

D氏 某ゲームクリエイター 業界通 ゲームを愛し、ヒット作も手がける

E氏 某ソフトハウス社長 経営をしながらも制作に携わる

土壇場で任天堂に戻ってしまったと聞きました。

E：こういう問題は、ナーバスですから雑誌なんかもなかなか書けないですよ。広告の出稿を押さえられちゃったり、人気タイトルの情報をもらえなかったりしたら大変ですからね。雑誌の存続に関わる。これは、もちろん一般論ですけど。

D：スタッフもたくさんいらっしゃって、売上三百三十億かな。経常利益七十五億というすごい会社と聞きます。もし、それが本当ならそれを維持するのはすごく大変です。よっぽど利益が上がっていかないと店頭公開した企業としては評価下がっていっちゃうわけですよね。スクウェアはソニーにいこうとしたんじゃなくて、任天堂じゃ駄目だったんじゃないですか。それで、行き先としてセガかソニーかパナソニックしかないわけでしょ。パナソニックはあまりにもギャンブリングなのと、セガにいっちゃうとセガのスタッフ取れないとか（笑）、いうのがあって。あとセガはそういうことはしないし、流通まで一緒にやろうというのは多分いわないと思うんです。それがソニーを選んだ理由じゃないでしょうか。開発のスタッフの数で考えると、たくさん数がいれば、N64は、本数規制されてしまうので、年間にそんなにソフトを作れないわけですよ。そうすると売上高が完全に下がってしまう。大きな会社では難しいということになります。

E：あと考えられるのは、N64がいつ発売するのか解らない。仮にN64がずっと遅れて、来年になったとして、その時にソフトがすごく売れたとしても、スクウェアの今期に間に合わない。売上高がさがっちゃうわけです。会社というのは一期単位でみたりとか半期単位でみたりとかするんで、しかも企業ってそういう単位でみられちゃうので、後で儲かりますよというのは通用しない。そうすると会社の価値が下がってしまう。そんなリスキーなことはできない。だから、任天堂は無理だったんじゃないですか。

編：今の話を聞いていると、スクウェアは業界全体を見ていないような…。

D：会社経営は大変ですよね（笑）。

B：店頭公開してるという時点で利益は大切ですよ。

A：ゲーム会社自体が巨大化するとうまく回すのは難しいと気づいてる。スクウェアで働いている人も気づいてると思うんだけど、そうなっちゃうと、労働＝経営になったしまうところがある。でも、経営がいいゲームを生むというのはかなり難しいですよね。

D：僕は、大きくなって崩れていくのはそれはそれでいいと思うんですけど、もったいない気持ちもある。そこで働いている才能、その人の作品が後世に残るような人まで巻き添えにして、崩れていっちゃうのはね。いろんな意味でちょっともったいないですね。文化として。



スクウェアソフトが売れる理由

その作品のほとんどが好調なセールスを記録するスクウェア。FFを出発点に、ヒットメーカーとしての地位を確立した背景にある戦略とは、一体どういうものだったのか。

FFシリーズ、その成功を支えたもの

「ロマンシング サ・ガ3」120万本、「クロノ・トリガー」203万本、そして「ファイナルファンタジーⅥ」255万本（編集部推定出荷本数）。スクウェアの作品はよく売れる。ここ1、2年に発売されたスクウェア作品は、すべて10万本単位のセールスを記録しているという事実には、改めて驚かされる。同じく大人気シリーズであるドラゴンクエストを抱えるエニックスの場合、「ドラゴンクエストⅥ」は300万本の大ヒットとなったが、同じRPGというジャンルの作品で出荷本数10万本台前半のものもあり、作品間での格差は大きい。対するスクウェアの、FF発売以降の作品は、そのほとんどが好調なセールスを記録している。これは何を意味するのか。

社会現象にもなった「ドラゴンクエストⅢ」の発売は1988年2月20日。その2ヵ月前、87年12月18日、後のスクウェア躍進の原動力となる「ファイナルファンタジー」が発売された。すでに人気シリーズとしての地位を確立していたドラクエに比べ、FFシリーズのスタートはかなり遅かったといえる。この1作目に、すでに後のFFシリーズ躍進の萌芽が見て取れる。一つのイベントをこなした後に、オープニングが始まるという映画的演出。パーティメンバーの職業が自由に選択できるというシステムの面白さ。そしてその後、この方向性はより強められていく。レベルアップを廃した独自の成長システムを採用した「FFⅡ」。ジョブチェンジ、召喚魔法を採用した「FFⅢ」。システムの変更というよりは交換といったほうがいいくらいFFのシステムには手が加えられ、そしてそれを一つの売りにしていく。また、ステレオタイプとはいえ、次々と死んでいく主人公、主人公同士の恋愛と、次々に展開されるイベントは、当時のユーザーにとっては新鮮な驚きだった。ユーザーに想像の余地を残した「体験する」RPGとは違う、「見る」RPGを、イベントをより強化することでFFは提示していく。

驚異的なスピードで「Ⅲ」を発表した後、FFはSFCで展開されることになる。が、ここでFF

は劇的な変化を遂げるのである。FFシリーズといえば天野喜孝氏だが、FCの能力では天野氏のデザイン、世界観を美しく表現することができなかった。だがハードの表現能力が上がったことで、それが可能になったのである。逆にドラクエは、SFCに移行後もグラフィック的に飛躍的な向上を見せることができなかった。FCでの表現に適していた鳥山明氏のデザインや世界観がここでは逆にネックになってしまったのである。こうしてグラフィック面での差別化に成功したFFは、映画的演出をより強化しながらついにはドラクエと肩を並べる一大人気シリーズへと成長していったのである。

スクウェアソフト人気BEST10
（出荷本数は編集部推定）

1	ファイナルファンタジーⅥ［SFC］	255万本
2	ファイナルファンタジーⅤ［SFC］	250万本
3	クロノ・トリガー［SFC］	203万本
4	ファイナルファンタジーⅣ［SFC］	150万本
4	聖剣伝説2［SFC］	150万本
6	ファイナルファンタジーⅢ［FC］	140万本
7	ロマンシング サ・ガ2［SFC］	120万本
7	ロマンシング サ・ガ3［SFC］	120万本
9	聖剣伝説3［SFC］	80万本
9	ファイナルファンタジーⅡ［FC］	80万本

FFを巧みにつかったイメージ戦略

コーポレート・アイデンティティの略である「CI」は、会社の個性の明確化と統一をはかり、また社内外にこれを印象づける活動を通してその企業の一層の発展を目指す経営戦略の一つである。まだ無名の牧瀬里穂を起用した、有名な一連のCMにより、JR東海は大学生の就職人気企業の上位にランクインした。学生たちは鉄道会社としてではなく、おしゃれなCMのイメージをJR東海に重ねたのである。そしてスクウェアはこのCIに長けていた。FFシリーズは、天野氏のイラストなどによる統一されたブランドイメージを持っている。スクウェアが巧妙なのは、そのFFの持つイメージを他のシリーズへと反映させたことにある。スクウェア作品を遊んだことのある人なら分かるだろうが、FF以外の作品は、例えばキャラクターのグラフィックや戦闘画面などが、どこか「FF」っぽい。それは何故だろうか。あえて「FFっぽさ」を前面に打ち出すことで、FFの持つイメージをその作品に投影し、「FFみたいなゲーム」という印象、それにともなう、「買って損しない」という安心感を与える意図がそこには感じられる。そして実際に発表される作品は、青と白というトレードカラー。作品を包む幻想的なイメージ。目に訴える美麗なグラフィック。そして作品自体の分かり易さというFFらしさを決して外さないのである。そしてそれはスクウェアという会社のカラーにさえなっている。

イメージ戦略と共に、大規模な宣伝も効果的に行われた。派手なTVCM、途切れることのない、雑誌のスクウェア作品に関する記事。「クロノ・トリガー」、「聖剣伝説3」、そして「ロマンシング サ・ガ3」と、新作情報が毎回専門誌の誌面を飾り、新システムやグラフィックなど誌面で伝え易い情報でユーザーの興味を引き続ける。そして、億という金額が動くであろうスクウェアの宣伝戦略は、500万部雑誌「週刊少年ジャンプ」を抱える集英社と手を組んだことで、さらに強化されていくことになる。

スクウェアのゲームは売れる。既にこの言葉さえスクウェアのイメージとして定着している。だが、ここで考えて欲しい。「面白そう」は決して「面白い」ではないことを。スクウェア作品を飾る秀麗できらびやかなイメージの奥底に何があるのか。それを見極めるのはユーザーである私たちの目しかないのだ。

（編集部）

読者の主張 ゲームを駄目にするものは？

「とりあえず続編つくっとけー！」と「○○に似たのつくっとけー！」のメーカーと、それにつられるユーザー。

（兵庫県　真嶋勲）

—新作ソフト批評—① バハムートラグーン

Bahamut Lagoon
バハムートラグーン

S・RPG＋育成シミュレーション 空と竜の物語は結実したか

ドラゴン育成シミュレーションと錯綜する人間関係を描き込んだ深い物語性をウリに登場したシミュレーションRPG。この試みは実を結んだのか

ウリのドラゴン育成は楽しめる内容だったか

「バハムートラグーン」は、浮遊大陸を有する果てしない空の世界を舞台に繰り広げられる、ドラゴン育成の要素を加味したシミュレーションRPGである。

ドラゴン育成のシステムは、様々なアイテムをエサとしてドラゴンに与え、パワーアップさせていくというものだ。またドラゴンはAIでのみ戦闘に参加するために、育成の善し悪しは即、戦況を左右することになる。なるほど、ひとつ育ててみようか、といったところなのだが…。

実際の育成部分、エサやりとドラゴン成長のメカニズムに、どうにも作りの粗さが目立つのだ。エサやりによるパラメータの上昇設定が、良く言えばわかりやすいが悪く言えば大ざっぱで、「すべての数値をMAXにするとマスタードラゴンになる」といった到達目標も安直なため、様々な育成シミュレーションをやりこんできたプレイヤーには物足りない印象を与えるだろう。そして、そんな育成にまつわる食い足りない思いが、個々のドラゴンへの愛着でフォローできるわけでもない。結果、プレイヤーの過剰な期待だけが空回りして、ゲームの中で居場所をなくしてしまうのである。

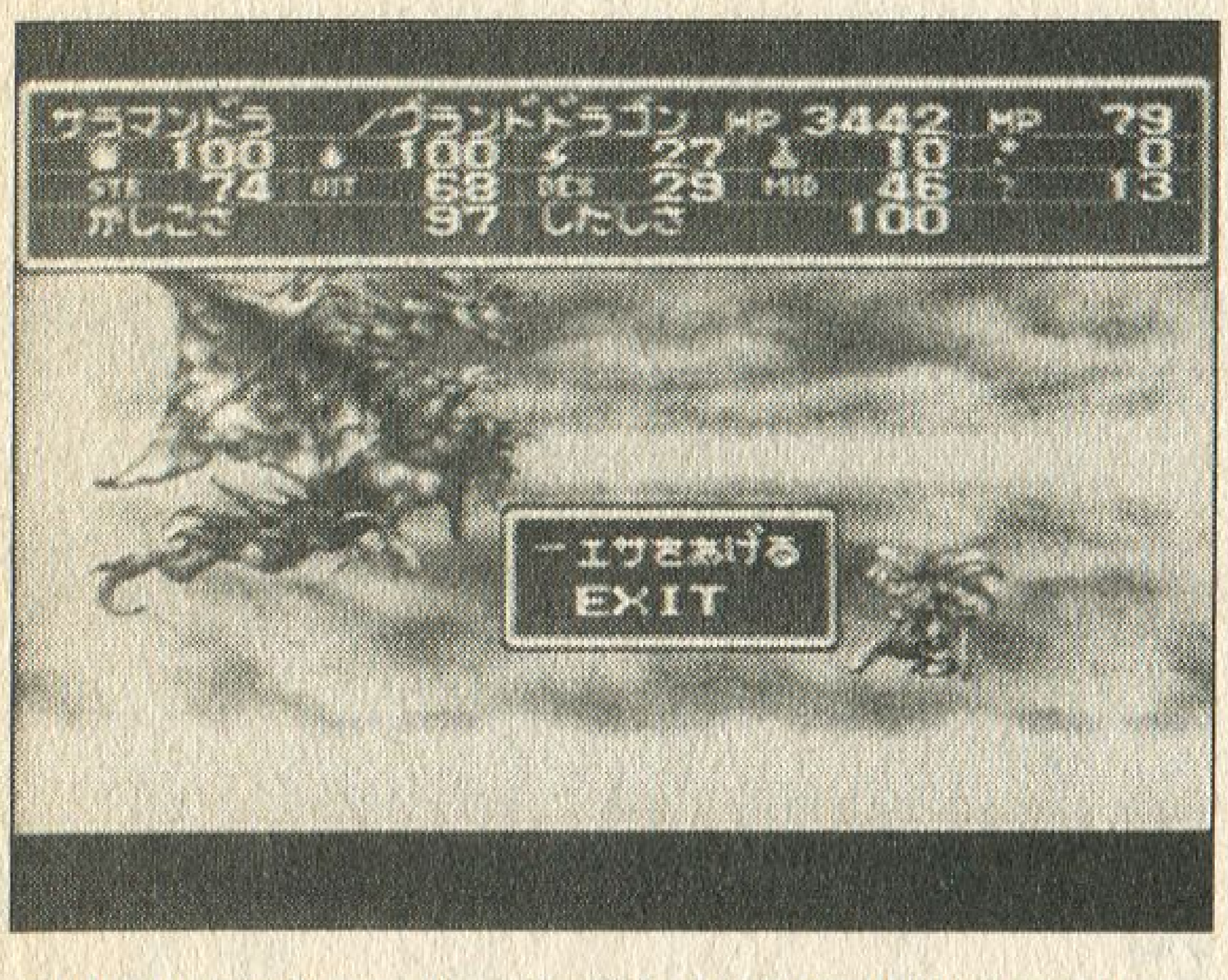
ドラゴンを「可愛いペット」として表現するのか、それとも「たのもしい戦闘オプション」として表現するのかという制作者側のスタンスの中途半端さが、その原因ではないだろうか。どっちつかずのせめぎあいが、結果的にドラゴンをあやふやな存在にしてしまっている。AI戦闘などが良い例で、まるでドラゴンの「生き物らしさ」を表現するためだけに導入されたとしか思えないのだ。それが与えられた戦力をいかに効率よく配し、動かしていくかが命のシミュレーションゲームにおいて、枷(かせ)にしかならないにもかかわらず、である。無論、「言う通りに動かない方が生き物らしい」という着眼点そのものは間違っていないし、斬新ですらあると思う。しかしどんなに気の利いた設定も、ゲームの中で有効に作用しなければ無意味であるということだ。そもそも紹介記事などで制作者が話していたような、「いろいろな姿の個性的なドラゴンにこだわったり楽しんだりしてほしい」という方向性は「より強力なドラゴンで戦闘をサポートしてもらおう」という、ゲームシステムそのものが示す方向性と相入れないものだ。気に入った形態のドラゴンができあがったからといって、エンディングまでその形のまま（それはマスタードラゴンを最強とするならば極めて不完全だ）連れていくにはあまりに心もとない。結局プレイヤーは再びエサを与えて、「おきに」のドラゴンが姿を変えてしまうのを見守

るしかないわけだ。制作者側の思い入れと実際のゲーム内容とがかみあっていないから、こういうことになってしまう。

気になる演出不足とインターフェースの悪さ

また先に触れたように、各ドラゴンの成長に対して感情移入できるような演出がなされていない点も、プレイヤーの不満を誘う。例えば、ドラゴンは「かしこさ」を上げても主人公の名前を覚えてくれるわけではなく、「戦闘の時に命令を理解したり敵に有効な攻撃を与えたり」してくれるに過ぎない。甘いものを与えることによって上がる「したしさ」のパラメータも、しょせんは「戦闘中の命令に対する忠誠度や行動形式」にしか影響を与えないわけだ。本当の意味では、むしろこの部分での演出が必要だったのではないだろうか。「したしさ」が高いと、エサやりの時も主人公の後をトコトコついてきたり、親愛の表現のために、アイテムを吐き戻してプレゼントしてくれたりなど、戦闘に関係ない部分でのフィードバックがあれば随分印象が違ったと思う。また、こちらにしてみればエサをやる以外にも呼びかけたり撫でてやったりしたかったし、仲良しのドラゴンの背に乗って自由な空中散歩などとしゃれこんでもみたかったのだ。ドラゴンに愛情を注いでやろうよという誘いかけばかりで、それを具体的に行動に移すための方法を打ち出してやらないのは、プレイヤーに対して不親切だろう。

また「エサやりで一度上げてしまったパラメータは（一部のものを除いて）下げられない」という



ウリのドラゴン育成。だが遊び込むには魅力に乏しい。

事実があるにもかかわらず、リセットが面倒なシステムになっているのも不思議だった。セーブポイントが「各章の間」と「戦闘画面の途中（一般の中断コマンドみたいなもの）」にしかない点が問題なのだ。さんざん強制イベントを見せられ、アイテムを買いあさった後なのだから、一回エサを与え、間違うたびにリセットしてやり直しというわけにはいかない。せめてドラゴンにエサをやる直前に「セーブしますか」と入れるくらいの配慮はあっても良かったと思う。それでなければ「吐き戻させる」コマンドがあってもいいし、その乱暴さがドラゴンへの愛情という点で合致しないのなら、いっそ「試食」コマンドというものを作って、あらかじめ自分の舌で属性変化を予測できるとしていればどうだろうか。ドラゴンへの愛がなければ「うにうじ」の試食なぞできるはずもないのだし。

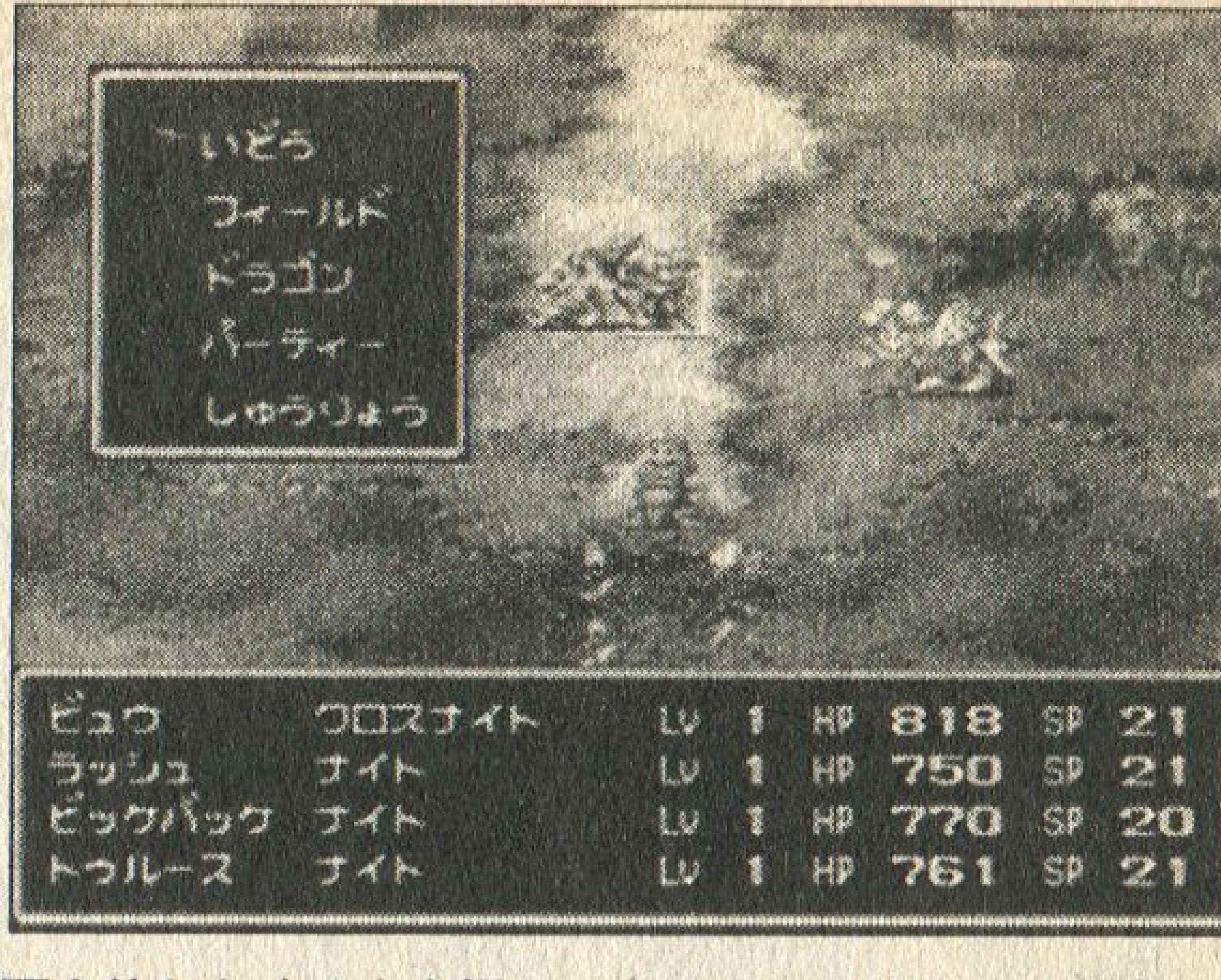
目立つシミュレーション部分での練り込み不足

シミュレーションバトルのシステムも、練り込み不足としか言いようのない仕上がりになっている。戦闘に突入した際、プレイヤーは準備画面において四人一組のユニットを適性などに配慮しながら編成し、一ユニットにつき一頭のドラゴンを自由に配する必要があるのだが、ドラゴンの持つ属性の性格によって使える魔法や必殺技の種類が変わってくるため、「どのドラゴンをつけたら何ができるようになるか」の情報は非常に重要だ。重要なのだが、「ドラゴンの入れ替え」と「使える技一覧」が別々の項目になっているため、準備自体がこの上なくうっとおしいのだ。間接攻撃と直接攻撃を使い分けつつ敵ユニットを撃破して行く戦闘画面においても、敵ユニットのアルゴリズムが意味不明だったり（あと一撃でユニット全滅〜、もう駄目、などと思っていると、全然関係ない味方を攻撃してきたり）、異様に強力な砲台が登場して、やたら長い射程でばんばん撃ってきたり、ボスキャラが単にものすごくHPの多いヒトだったりなど、バランスの悪さが

読者の主張
ゲームを駄目にするものは？

「評論家」と名乗っているわりにゲームを全然知らないのに批判している方々（よくテレビに出たりする）。

（岩手県　中村祐紀）



頭を使わなくても力押しで進めてしまうゲーム部分。

目立つ。戦闘はターン性で、ユニットを構成する四人のうち一人でも生き残れば自分のターンで復活できるが、ユニット全員のHPがなくなると戦場からは姿を消す。もちろん死ぬわけではなく「ただいなくなる」だけだ。そのため、戦闘の緊張感と難易度も一層低まっている。次ターンの敵の攻撃を予測できる情報が少ないために、戦略も立てづらいし、敵の移動範囲だけわかっても、強力なフィールド攻撃魔法の射程などが不明なために、進軍ルートもヤマカンが頼りという情けないことになってしまう。肝心のドラゴンにしても、こちらの簡単な命令に従ってAIで行動するため、攻撃目標が定まらない。標的が密集している時などその傾向が顕著だ。リーダーだけとっととやっつけてしまえと苦労して集中攻撃している最中に、全然あさっての方向のザコ敵に向かっていったりする…。当然、かしこさが最高であっても、である。

ストーリーで遊び手を引きつけることはできたか

　ドラゴンの育成にまつわる試みも成功したとは言い難く、シミュレーションゲームとして見た場合にも「簡単だし、S・RPGを敬遠していた層へのとっかかりぐらいにはなっただろ」程度にしか評価できないとなると、もはや最後の希望に賭けるしかない。本作のストーリーは果たして、胸ときめかせページを繰っていくに足る物語に、成り得ているのだろうか？

物語前半。引き込まれたことは事実だ。ヒロインの一族を巡る「神竜の伝説」というキーワードも、これから始まるであろう壮大な物語を予感させてくれたし、反乱軍の面々と共に帝国の支配下に落ちた国々を解放していく戦いでは、英雄ごっこの快楽を味わうこともできた。そこには失ったものを取り戻すという名目が存在していたし、ヒロインの心もまだ、自分のものだったのだ（と思う）。

　しかし物語が中盤を過ぎたころから、「あれ？」という気持ちになってきた。あれほど燃えていた「祖国再興」を果たしても、想像していたほど嬉しくはないし、やっとの思いで救い出したヒロインに対する気持ちも、わけのわからないものに変質してしまっている（ぶっちゃけた話、ふられた）。

　つまり前半は、すべてが「謎」でしかなかった。だからこそ「謎を解き明かすんだ！」と、燃え上がることができた。わけのわからないヒロインの心変わりや戦闘のつまらなさを、その大義名分によって忘れられたのだ。しかし「謎」は、行けども行けども思わせぶりに目の前にちらつかされるばかりで、なかなかはっきりとは明かされない。始めのほうこそ、これもストーリーテリングの王道だろうと我慢していられたのだが、そのうち心の底に何か嫌な予感が鎌首をもたげ始め、ようやく後半、姿を現した「謎」に向かい合ってみれば、案の定、嫌な予感は的中していたのである。

　つまりストーリー最大の見せ場とも言うべき「神竜の伝説」の真相そのものが、何というか…、そんなに「引っ張る」ほどのものではなかったのだ。安っぽい学園ドラマのよう、とでも言ったらいいか。人知を超えた存在の大いなる意志とか、ふるえが来るような真実なんてものは、どこを探したってない。「軽率な神竜と賢明な神竜がいました、戦争になって人間は苦しみました、だけど何だかわからないけど戦争は終わって、神竜たちはおとなしくなりましたが、未だにその時のことをウダウダ恨んでいます、おしまい」。コトの真相を知った時の、体中の力がへなへなと抜けていくような感覚は、筆舌に尽くしがたいものがある。

　くだらないことがきっかけでも戦争は起こるし、人は不幸になる。

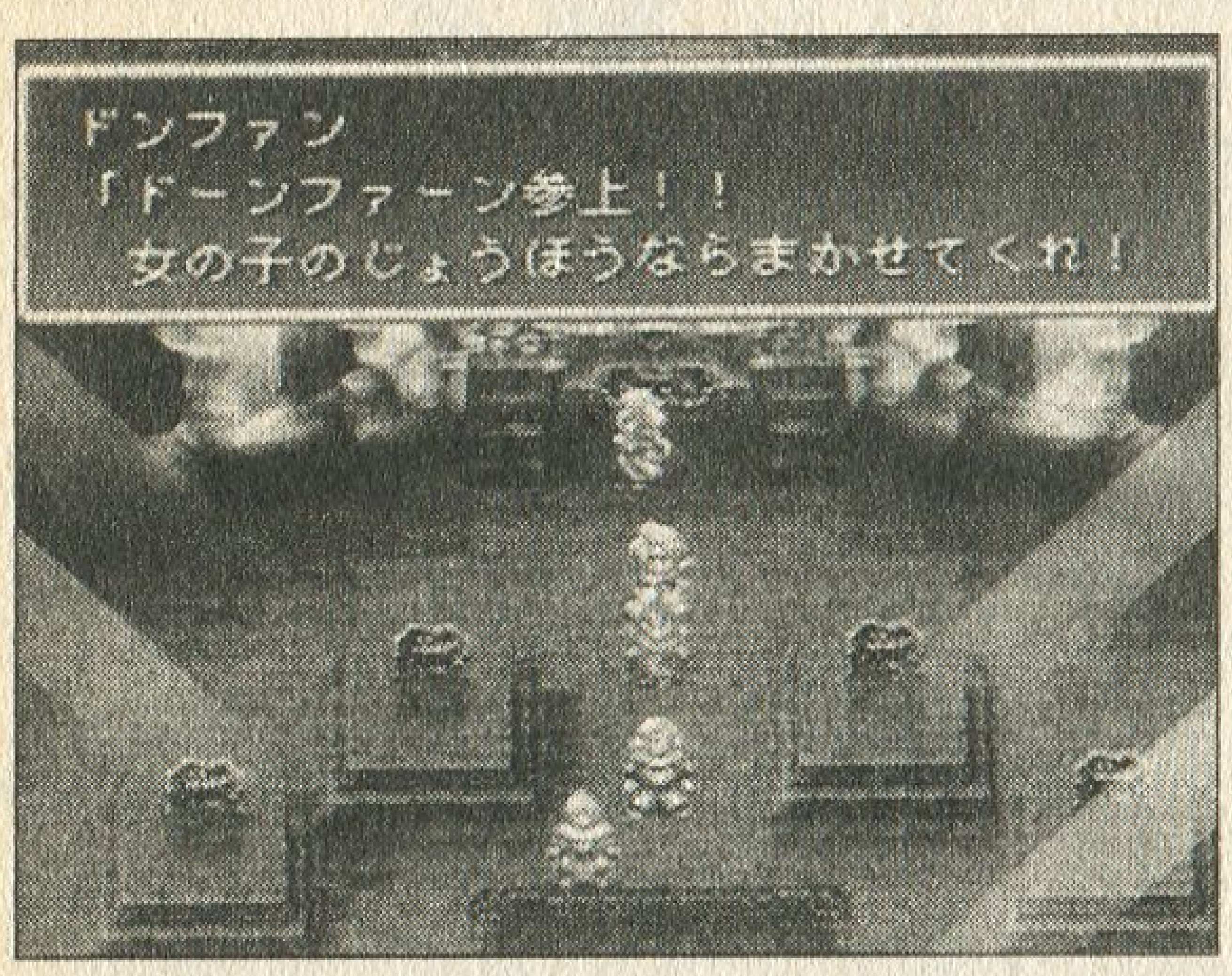
読者の主張
ゲームを駄目にするものは？
ズバリ「ハードが統一されていないこと」。ウィンドウズを見習いませう。
（中野市　こだお）

それは真実だ。しかし…。

戦闘、育成、物語…すべてに中途半端な内容

あまりのことに、一回クリアしただけでは理解できずに、エクストラプレイ（クリアレベルで最初から遊べる）モードでもう一回クリアしてしまったが、それでもやはり理解できなかった。この物語、ゲームにする必要が、果たしてあったのだろうか。

世界観は稚拙で、皇帝サウザーが覇王を目指すに至る動機なども一切不明だ。ヒロインは自分の父親を殺した帝国皇帝の腹心の部下に惚れ、良心の呵責なんてカケラも見せてくれない。例によって良くできたキャラはみんな脇役でストーリーに関係なく、物語上、特に重要とも思えないようなイベントが容量を食っており、もっと他に重要なイベントがいくらでも作れたのではないかと考えると、素直に楽しめなかった。恋愛にからめたエピソードを見ても、主人公の過去やヒロインとの関係があまりに説明不足なために、未練ばかりが増幅し、空しさだけが襲う。失恋の心象風景を描こうというのなら、そもそも恋するところから始めてくれなければ、感情移入のしようがないのだ。主人公と敵対する絶対悪はやたらに変遷し、悪役を中途半端に魅力的に描くといった演出面での意味不明さも目立つ。主人公に関してはいろいろとセリフの選択肢が用意されているのだが、どれを選んでも状況は変わらず、無論、主人公の考え方や過去をかいま見るテキストとして読めるほどには作り込まれてはいない。それに全体に何というか、「品がない」のだ。おカマっぽい老召喚師のキャラがいるのだが、そのキャラとのセリフの選択肢に「＊＊だ、ジジイ！」などというのがある。「ジジイ」。昨今、ゲームの主人公の台詞でこんなひどいメッセージは見たことがないし、第一、見たくもない。荒い言葉遣いも愛情の裏返しということはあるし、「にやりとさせる」ぐらいの効果があることは認めるが、そもそも主人公の性格設定自体がひどく曖昧なのだから、たとえ一部分にせよそんな風なセリフがあると（たとえそのセリフを選択しなくても、ただそこに提示されているというだけで）、何か、漠然と不愉快な気持ちになる。セリフによって描写できる個々の人間性とか、かたいことを言えばゲームが青少年に与える影響とか、そういうもろもろのことを軽視しすぎなのではないだろうか。主人公をティピカルな優等生キャラにしたくなかったというだけのことかもしれないが、それならばいっそ魅力的な不良として描いたほうが数倍良かった。「その人間の根っこにあるモラル」みたいなものが保証された上での暴言でなければ、子供はともかく、いわゆる大人には受け入れられないだろう。



良く描けているキャラは物語と直接関係ない者ばかり。

アバタもエクボとは良く言ったもので、そういうことは、本当にある。ましてやゲームの世界においてをや、だ…。

戦闘のつまらなさも、主人公のセリフの粗雑さも、ドラゴン育成の未完成も、ただ一つの光明によってのみ救われる可能性があったのだ。しかしその結果は、見ての通りに終わってしまった。もう、後には何も残ってはいない。

げんきんな中古市場価格が、今頃は街のショップですべてを言い当てていることだろう。つぼみを枯らし、実をつけるだに至らなかった枝を見上げる気分は、春を前に、ひたすら寂しい。

プロフィール
春生 文
（はるお・あや）
1967年生まれ。
それにしても「エヴァンゲリオン」人気はすごいですね。このガイナックス景気で「トップをねらえ！」ビデオのレンタル屋さん復活はあるのでしょうか。「世界の料理ショー」再放送化を希望してみたくもある今日この頃。Xファイルにしまわれないように頑張ります。

バハムートラグーン【S・RPG】 メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,400／発売日：'96年2月9日

新作ソフト批評② ガンハザード

FRONT MISSION GUN HAZARD

A・STG＋RPG、この融合は成功したか？

『フロントミッション』と『ヴァルケン』を親に持つこの作品は、優れた二世ソフトになりえたとはいい難かった…。

爽快感に欠けるアクション部分

『ガンハザード』は、スクウェア発売の横スクロール型のアクション・シューティングである。

昨年発売された『フロントミッション』の続編となっているが、主人公や世界観に共通性はなく、むしろ、制作担当のOMIYA SOFTがかつて作成した『VALKEN』の流れを汲むゲームと考えたほうがいいだろう。ただ、シューティングとしてはよくまとまっていた『VALKEN』と比べて、『ガンハザード』は肝心のアクショク部分で、完成度の低さが目を引く作品となってしまっている。

最大の理由は、キャラクターが小さく、あまりにも決まりきった動きしかしないことにある。キャラクターが小さいため、武器を替えても見た目には大きな変化がなく、状況に応じて武器を替えていくという、ステージクリアを有利にするための作業すら面倒になってしまう。とくにパイロット状態になると最悪である。機体に搭乗していたときと同じ敵と戦わされるのはいいとしても、動きは遅い、攻撃力は低い、さらにキャラクター・グラフィックは豆粒程度と、煩わしい以外のなにものでもなくなってしまう。なにやら、まだPC-8800が主流だった頃の横スクロールのアクションゲームを思い出してしまった。

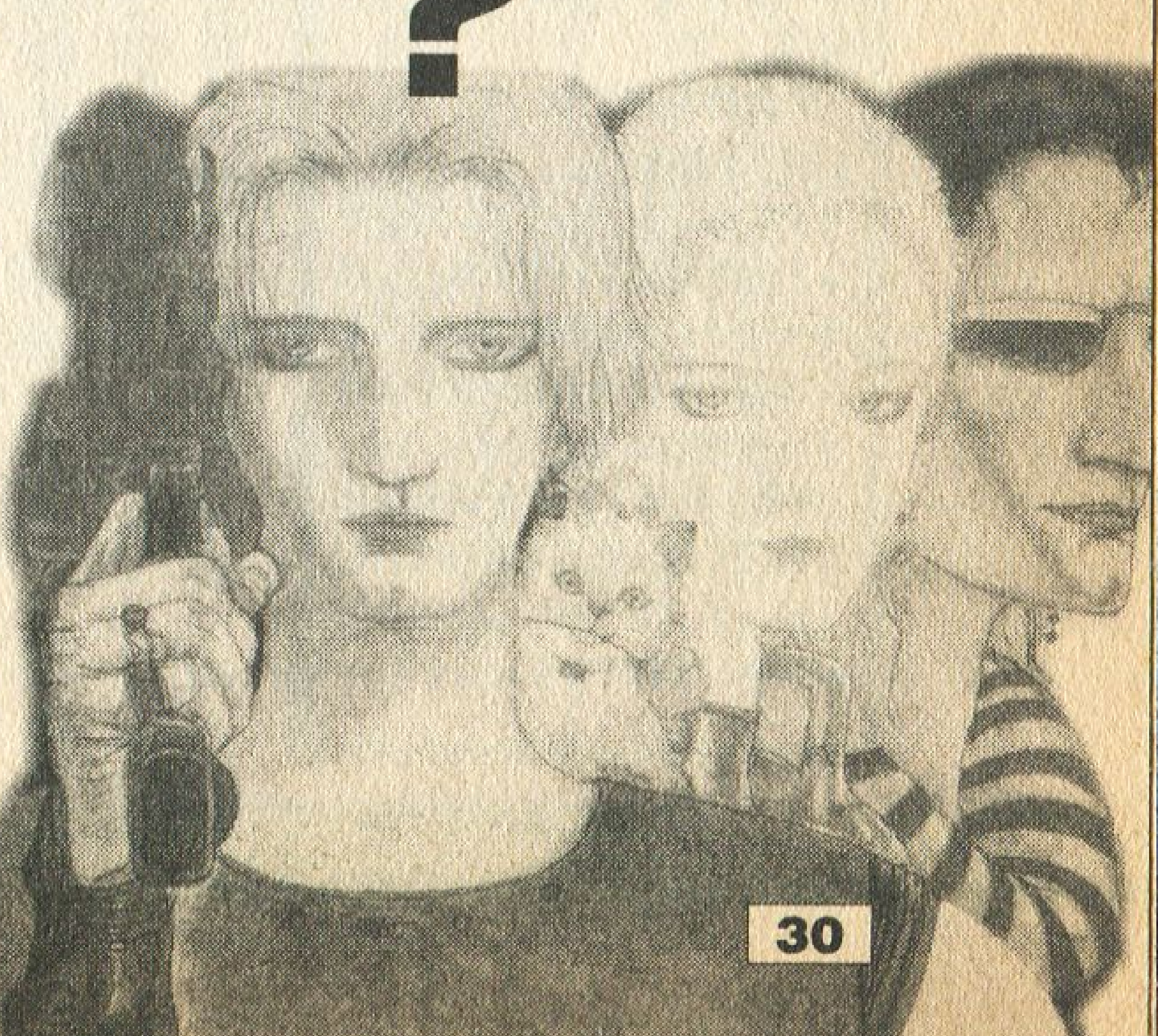
それでいて、壁に当たったり、敵の爆風を受けるとダメージを喰らうなど、へんにリアル指向のシステムが採られているため、それらを警戒してさらに動きがちまちましてしまうのだ。

敵の出現パターンも、固定砲台か、ある地点までスクロールする敵機が横から出てくるといった演出が延々繰り返されるため、非常に単調。トリッキーならいいというものではないが、あまりにもメリハリがない。さらにアクションシューティングでありながら、特定の仲間を連れて行かないかぎり即死してしまうボス（第7章）がいるのに至ってはゲーム性の本質そのものに関わる欠陥だといえるだろう。

RPGの要素が加えられたゲームシステム

このように、シューティングとしては不備の目立つ『ガンハザード』であるが、システム面において、ひとつの特徴をもっている。それはRPG的な要素を取り込むことによって、これまでRPGに親しんできたファン層にもユーザーを拡大しようとする試みがなされていることである。

ゲームにおけるRPG的な要素を抽出してみると、次の三点に大別することができる。



一．成長システム

敵の破壊やミッションクリアによって経験値が手に入り、キャラクターがレベルアップし、ヒットポイントや使用可能な機体・武器の種類が増えていく。また、機体や武器も同じものを使い続けることで、「習熟度」というパラメータが上がり、より性能的に強力になっていく仕組みになっている。

二．仲間の存在

ミッション遂行時に、機体の修理、爆発物の設置など特殊な能力を持つNPCをひとり選んで、主人公に同行させることができる。同行したNPCは主人公同様経験値を得て強くなっていく。これは、RPGのパーティの概念を簡略化したものと見ていいだろう。

三．しっかりとしたストーリー

シューティングは操作性やグラフィックを核とするため、あまり複雑な物語展開がなくても十分に成立してしまうジャンルである。しかし、この作品では、敵味方とも多くのキャラクターが登場、相関関係も細かく設定されており、しっかりと物語を見せていくつくりになっている。

中途半端に終わったアクションとRPGの融合

だが、試み自体は興味深いものであったといえるだろうが、結果的に成功しているとはいい難い。

例えば、成長システムであるが、レベルが上がった、機体・武器が習熟したといっても、あまり実感がない。目に見えるほど極端な変化がなく、結局、機体性能の向上や強力な攻撃は、金で購入する装備をグレードアップするしかないので、なんのために経験値があるのかわからない。また、武装を購入するためにすでにクリアしたマップで金稼ぎをする必要があるのもかなりの苦痛である。いわゆる経験値稼ぎというRPGの悪い面が出てしまったといえるだろう。

仲間についても同様で、十分に機能していない。

NPCはコンピュータの管理となるが、操作術が未熟なうえ、登場時の装備が貧弱なのであまり役に立たない。さらにダメージを受けたり、機体を破壊されたりすれば、プレイヤーの負担で治してやらなければならないのも厄介だ。ブレンダや兼光など、頼りがいのある仲間もいるが、大半の仲間は操作にある程度なれると、ただのお荷物になってしまうのである。



やや強引だが上手く展開していくストーリー。

牽引力のあるストーリー展開

ただ、ストーリーに関してはよくまとまっていたと思う。

冒頭、いきなりクーデターが勃発し、強制的にストーリーが始まる強引な展開なのだが、これが不快感がなく、すっと物語に入っていける。とくに傭兵として依頼された最初の三つのミッションが終わると、すぐ冒頭のクーデター首謀者と戦うというヤマ場が来て、しかもこれを倒すとじつは背後に黒幕がいることがわかる……という序盤から中盤にかけての構成は実に鮮やか。それ以降、世界的規模の敵組織に迫っていく運びも巧く、最後まで引っ張っていく牽引力を持っているのは見事である。

100万本の大台には乗らなかったとはいえ、それでもヒットとなった前作「フロントミッション」を、大きく変更したコンセプト自体は決して悪くなかったと思う。しかも、ストーリー的にはよくまとまっていただけに、残念な感のある作品である。

プロフィール

水野隆志
（みずの・たかし）
1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、㈱M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌などでも記事を担当している。

ガンハザード【A・STG】　メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'96年2月23日


TERRAS
DOUBLERingOUT
寺田克也のゲーム評評
ひょー ひょー
最近はピンボール三昧。
ピンボールはコシでうつ
といってもMacのヤツだ、
最近わたしは外にでてません。
すっかり冬ごもろー。
春はまだか?
スクエアーといえばいわずとしれたファイナルファンタジーシリーズ!
ウオー
召喚魔法がえかったのう。
たのもしいバハムート
ゆかいなリヴァイアサン
ショワー
ビャ
たくましいでっかい人名わすれたー
フンガー
サ
おもしろかったなーF.F.3までは。
…


↓これぱっかり言ってるね.じじいが
最近しみじみ思うのはゲームは絵じゃないってことだなあ.想像力を刺激して欲しいなああ
フガフガ
ゲームじゃないけど私がショックを受けた最近のタイトルはコレだっ!!
THE 3D MULTIMEDIA NOVEL
シンカ!
SINKHA
by MARCO PATRITO
これはMacで読むいわば電子マンガだ。ただそんじょそこらのマルチメディアタイトルとは気合いがちがう。恐しい程クオリティの高い画面に誰もがひれ伏すだろう.ワハハ
かわいい
主役のHyleyn
こんなんでてきますねん.
絵は基本的に3Dで作られている.つまりその気になればうごかせるわけだ.ほとんど静止画だけどたまにアニメーションがはいる.これがまた上手いっ!
ニューのがうごいたりする
ケ
↑コレもうごく宇宙船巨大!
アニメがうごくタイミングがまたいいーんだコレが
こんだけ3Dで作るんなら動画でやればいいじゃないとゆー声もあろうがしかし!自分でページを繰る.つまり自分の時間で物語に入っていけるのはやはりこういった手法になるでしょーうーんシンカエエイ.
絵がいいだけってんでもない、見せ方がうまい、ただポリゴンにするとか細密になったくらいじゃだめだ見せ方だっ
ガンピーンガチャキューンピピーンポーン
オラッ
たってる
↑Macでピンボール
ああああボールが落ちる!
ユサユサユサ
ああっマックがあっマイガー!
スパニッシュインクルゼッショー!
END

何が問題なのか ～第一特集総論～

大規模な引き抜き、新流通の立ち上げ……業界を席巻するスクウェアの一連の動きに業界では異論も多い。では、何が問題なのだろうか。

スクウェアの試みは果たして成功するか

極彩色の錦絵を夢想しつつ、ゲーム業界が始まって以来の大異変を引き起こしつつあるスクウェア。だが、その未来図は果たして完成するのだろうか。

例えば、今後の展開の中心となるであろう、ゲームソフトのコンビニでの販売だけを見ても、問題は山積みとなっている。

中でも最大の問題は、いくら優秀な開発者を揃えたとはいえ、ヒットタイトルのみを毎月工業生産的に発売できるのかという点だ。コンビニで扱われる商品は「商品の優等生」と言われ、売れ行きが悪い物はたちまち他の商品にとって代わられる。そうした徹底した商品管理がコンビニの根幹を支えているのだ。それゆえゲームソフトが多くの在庫を残すような事態が起これば、コンビニ側にゲームを扱うメリットがなくなってしまうだろう。夏休みやクリスマス前に大作を集中するという従来のゲーム屋的なマーケット展開も通用しなくなる。だが、ヒットタイトルの連続性に択われて調整の浅いゲーム、練り込みの浅いゲームを乱発する事態に陥りはしないか。

加えて、これはあくまでも本誌の主観だが、スクウェア作品はＦＦⅥ以降、加速度的にその質を落としてきた印象がある。同じく大作主義をとる任天堂は、セカンドパーティや海外メーカーの作品をも取り込み、ラインナップの層を厚くしようとしている。スクウェアの一社のみのコンビニ展開、それは一歩間違えば粗製濫造の危機をもはらんでいる。

問題は業界を省みず利益を追求する姿勢

しかし、スクウェアの挑戦が失敗すること自体は、実はそれほど問題ではない。スクウェア一社のみがその責任をとればいいのだから。それよりも深刻な問題は、自社の利益のために近視眼的に業界を掻き回す、そうしたスクウェアの姿勢ではないだろうか。

前項でも掲載したとおり、今回のスクウェアによる開発者の大量引き抜きを静岡大学助教授の赤尾晃一氏は、「クリエイターに対する地上げ行為につながる」と批判している。これまでゲーム業界は、他社の優れた作品を模倣し、それを超えることで全体の質を向上させてきた。インベーダーの大ヒットに強い影響を受けたナムコが、研究の末にギャラクシアンを作り上げたことなど、その好例だろう。開発者の引き抜きが半ば常識化しているとはいえ、それでも建前としてのルールやマナーは存在していたのだ。

だが、今回のスクウェアのやり方は、優れたゲームがあれば、資金力に物を言わせて他社から制作スタッフを丸ごと引き抜けばいい、という悪しき前例を浸透させてしまうのではないか。本当に面

白いゲームを生み出せるクリエイターの数は限られている。スクウェアがやるならウチもやるとばかりに、今まで以上に水面下での引き抜き合戦が日常化すれば、自社で人材を育成することが非常に厳しくなる。それは業界の未来を先細らせるだけだろう。

また、コンビニ各社と提携しての新流通の発足も、なぜスクウェアのみが、こうもSCEのルールを離れて自由に展開できるのだろうか。しかもスクウェアは、他のPSサードパーティに対してもコンビニ流通への参加を呼びかけている。ラインナップの層を厚くすることを狙ってのことだと思われるが、これは事実上PSにSCEとスクウェアという二つの流通網が誕生することを意味する。実際に、どの程度のサードパーティがスクウェアと歩調を合わせるのか、現時点では不明だが、当然スクウェアはここでも収入を得ることになるだろう。確かにFFⅦは、マーケット・フォルダーにとってみれば魅力的なソフトではある。とはいえ、これではFFⅦを最大限にオトリとした、自社利益の追求としか思えない。

また、移籍した開発者たちが今後どのようなゲームを制作していくことになるのかは不明だが、そのどれもがスクウェア色に染まったゲームになることは避けられない。例えばアーケードゲームでは、セガとナムコという二大勢力があり、共に作品の質を競い合うことで、業界の幅をも広げてきた。一方がモデル3基盤で格闘ゲームの理想を追求するなら、もう一方が大型筐体による体感ゲームの魅力の追求といった具合にだ。しかし、市場がスクウェア一色に染まることは、業界全体にとって好ましいことだろうか。また、今後スクウェアと対等に渡り合えるだけの力をもったメーカーが現れるのだろうか。

そして、なによりスクウェアのゲームは本当に面白いといえるだろうか。これまで弊誌では、何度かスクウェアRPGを取り上げてきたが、その論調はどれも、グラフィックは美しいが、ゲーム性やストーリー性に乏しいという内容に終始した。残念ながら今回取り上げた「バハムートラグーン」「ガンハザード」も、その枠を超えることはなかったと言える。

ディズニー映画「トイストーリー」の例を持ち出すまでもなく、デジタルメディアの進化は世界的な流れだ。スクウェアの目指す「映画的なゲーム」像とは、将来的に、こうしたデジタルメディアとインタラクティブメディア（＝ゲーム）の融合へと繋がっていくのだろう。今後ゲーム業界が真摯に取り組んでいくべき問題であることは、間違いない。だが「映画的なゲーム」の追求とは、決して「映画的な映像」の追求ではない。あくまで映画の本質とはその物語性であり、デジタル映像とはその手段に他ならないのだ。そして、言うまでもなくゲーム性の追求とは遊びの本質の追求である。こうした点をスクウェアが見失ったままPSでのソフト開発を続けていくのであれば、二重の意味で間違った作品を生み続けていくことになる。それはクリエイターの無駄遣いに他ならない。

業界を覆うエゴイズムを見過してはならない

確かに、ゲーム業界でのクリエイターの地位は低い。キラータイトルの制作者と一般の事務職の給与が同じというのは希ではない。また、日本の経済構造が物作りには適さないという声もある。期末ごとの利益確保に追われて粗雑な作品作りに陥ることを防ぐため、ゲーム業界にはあえて上場しないメーカーも多い。この姿勢は現実的とはいえ、資本主義の原則からいえば、決して正しい方向性ではない。

しかし、仮にN64の仕様やゲーム観をめぐっての任天堂との意見の相違や、店頭公開企業としての経営の安定といった理由があったとしても、それはあくまでスクウェア内部で解決すべき問題である。それを業界のルールを乱してまで解決しようとするところに、問題がある。今回の引き抜きでゲーム制作を続けることが難しくなったというメーカーの声も聞く。業界を覆い尽くそうとするエゴイズムを見過してはならない。（編集部）

読者の主張
ゲームを魅力にするものは？

千葉麗子が出てくるような環境。
（神奈川県　原田浩）

続・街で見かけた スクウェア幻想の真実



スクウェア参入の余波を受けて、小野さんもPSに参入です（希望）！

なんかね、最近あのスクウェアがプレイステーションに参入しちゃったらしいんです。スクウェアといえば目黒です。あっぷるたうん物語です。えふえふです。ちょこぼです。ひげの坂口さんです。はりうっどです。そんなスクウェアがPSに参入したからみんな大騒ぎです。とゆーわけで小野さんも、さっそくPSに参入してみることにしました。

小野真実（しんじつ）さん（33歳、独身）はPSを持って外に飛び出しました。てけりりてけりり。街を歩くのは大好きです。明日という字は明るい日と書くのよ～♪ なんて大声で歌いながら街を歩けば、ほら、みんな振り返ります。とかなんとか言っていると、通りがかりの飯野さんに出会いました。わーい。なんて必然、いや偶然でしょう。早速飯野さんにPS参入について相談してみました。



↑偶然通りすがる飯野さんってなんだかお茶目です。



↑頭をどついても壊れない。サターンってなんて丈夫なんでしょう。

飯野さーん、PSって素敵ですか～。いて、いてて！ いきなり怒りだした飯野さんに、持ってたサターンで頭をどつかれてしまいました。と思ったら今度はお説教です。PSはしんどいぞ～セガは楽しいぞ～重●さんもいないぞ～飯野さんったらなんだかとっても楽しそうです。ひとしきりお説教がすむと開発用のサターンのプレゼントです。おまけに電車の切符まで買ってくれました。「これで羽田まで行け！」う～んどっちがいいんだろう。とりあえず家に帰ったら、もらったサターンでののむらびょういんのひとびとを思う存分遊ぼうと思った小野さんでした（33歳、独身）。



↑愛の開発用サターンの贈呈。エルフさんアリスさんアイデスさん、どんどん移植してくださーい（33歳、独身、超切望）。



♡ 小野さんが消えるときは、半項→1／4項→下欄と段階を踏むと悪あがきしてるようで面白いと思います（茨城県　永井謙光）

♣ 街で見かけたをやめてほしい。街で見かけたを長く続けるのは、小野さんのためにもよくない（栃木県　吉川陣十郎）

流通時評 Vol.1

ゲームソフト流通の現場から

初心会再編の裏に流れる思惑

今号から新連載の「流通時評」。その時々のゲームソフト流通の事件や問題点を、ショップや問屋の人の声を交えて鋭く解明していく予定です。今号は編集部から、初心会再編の話題についてレポートします。

初心会解散、「一心会」として再スタート

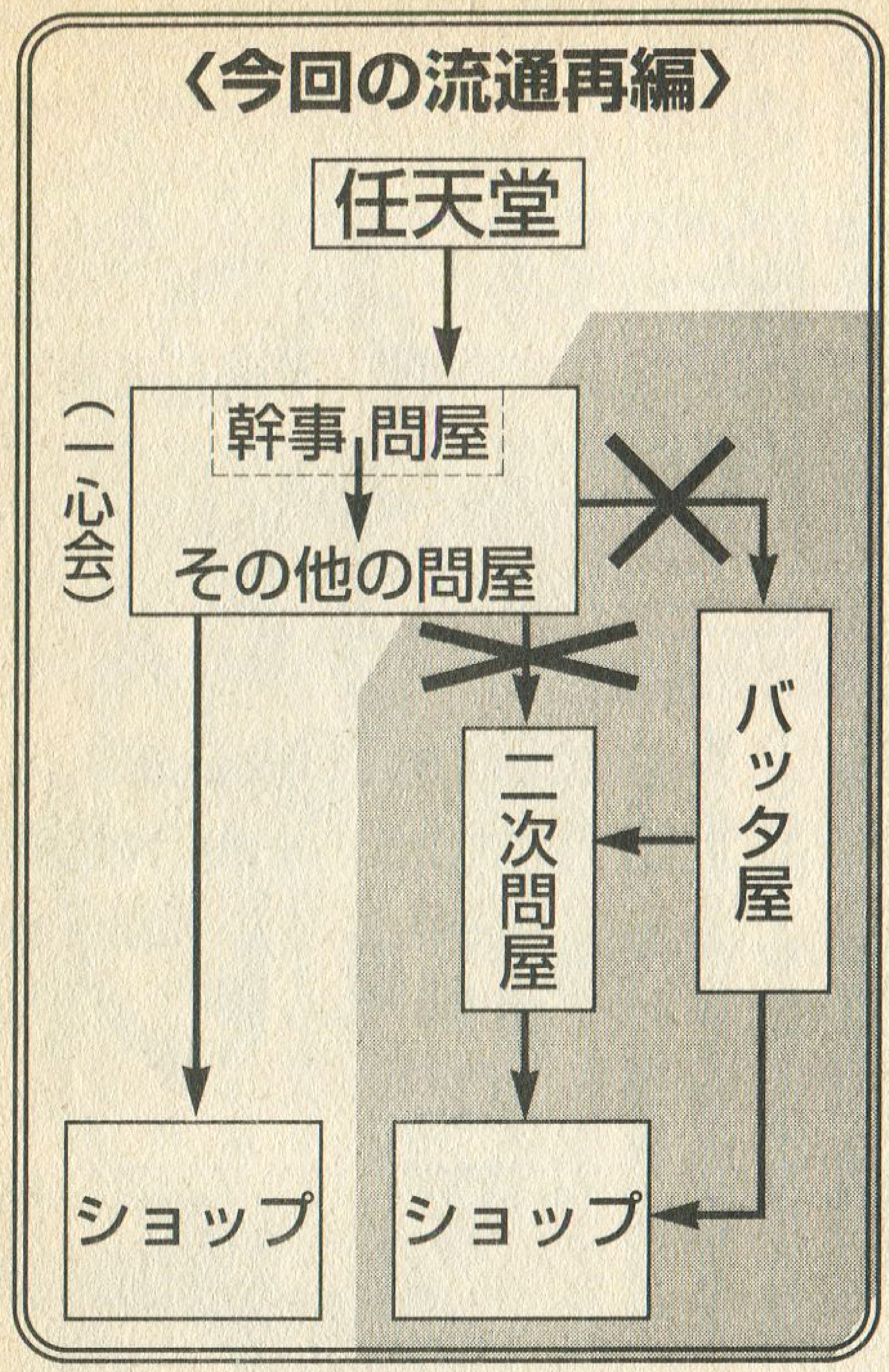
任天堂と直接取り引きをする問屋の親睦団体「初心会」が、1月26日付けで解散。4月1日より新団体「一心会」として再スタートを切ることになった。具体的な政策は4月1日以降に開かれる総会で決定される予定で、この号が出る頃には何らかのリリースがなされていることと思われる。

そんな中で、去る3月8日に京都で旧初心会関連の集会が開かれ、一心会に向けての任天堂の声明がなされた。編集部ではこの内容を出席者より取材。その結果をレポートしてみたい。

集会では、6月23日のN64発売が重ねて強調され、また同時発売のタイトルが正式発表された。タイトル名は「スーパーマリオ64」「パイロットウイングス64」「最強羽生将棋（セタ）」の3本。また現在58社ある構成問屋が54社に減少すること。河田、アンドウなど初心会主要問屋10社が、いわゆる「幹事問屋」となることが発表された。

これまでSFCなど任天堂関連の商品は、まず任天堂が初心会に卸し、その後二次問屋、小売店の順で物流されてきた。しかし、今後N64関連の商品は、まず任天堂からこの10社に卸された後に、初心会各社に卸され、その後直接小売店に卸される予定（図参照）。これは事実上二次問屋の切り捨てを意味する。また、ファミコンの創世期、個人経営の零細ファミコンショップなどは初心会と直接取引ができず、バッタ屋などから商品を仕入れざるを得なかったという過去があった。そうした零細ショップの中には、今回の再編で大きな痛手を被るところも多いと思われる。卸率は「任天堂から幹事問屋に卸される際、ハードが定価の80％、ソフトが70％で、小売店の段階ではハードが85％から90％、ソフトが75％から80％になる」（出席者談）とのことだ。

これまで初心会各社の中には、あまったソフトをバッタ屋に投げ売りをしたり、二次問屋に商品を卸す際に初心会同士で商品のダンピング合戦を行ったり、一部大手問屋が資金力に物を言わせて商品を買い占め市場価格をコントロールしたり、という行為が続発していた。こうした価格の混乱は、その下の二次問屋、小売店を巻き込んで、問題を複雑化させていたといえる。



「現在、任天堂は初心会各社に、取引先の小売店リストを提出させている」（出席者談）。これは、こうしたバッタ屋への投げ売りなどが、今後不可能になることを意味する。もしそうした行為が発覚すれば、任天堂からN64の商品差し止めが起こる可能性があるからだ。また任天堂は、N64のソフトリリースに対して大作主義を唱えている。タイトル数を抑え、流通を自分達の目の届く範囲まで整理することで、新作の値崩れを防ごうとする意図があるのだろう。

再編を徹底できない任天堂のジレンマ

しかし、こうした改革を疑問視する声も少なくない。「結局ソフトの投げ捨てや買い占めを行ってきた問屋が残っているわけで、初心会の内部では何も変わっていない。幹事問屋が10社に絞られたことも、言い換えればN64を自分達が確実に入手できるようにという、一部大手問屋のエゴなわけです」（同出席者）。現在SFC市場は、某大作RPGの事実上の発売中止をはじめ、急速に冷えついている。今後のビッグタイトルも「ファイアーエムブレム」「カービィ」など数は少ない。初心会は何を流通させればいいのか、という声すら上がっていたという。

N64の6月23日発売決定（3月8日）も、扱う商品がなく売り上げ低下に喘ぎつつある一部初心会の突き上げと、初心会に商品を流し続けなければならない任天堂とのせめぎ会いの結果だったという声も漏れ伝わってくる。

初心会は決して一枚岩ではない。抱き合わせや押し込みなどを常習とする問屋がある一方で、地道な経営努力を続けている問屋も多い。今回の再編は、そうした悪質問屋の排除にこそあるのではなかったのか。「問屋が4社しか減らないとわかった瞬間、みんな思わずため息をついた」（小売店店員）。3月8日の集会は、一部問屋を切るに切れない任天堂のジレンマと共に、問題の根の深さを改めて感じさせる結果となった。

（編集部）

今号の言葉

●初心会●

任天堂が花札やトランプを主力商品としていた頃から関係のある、任天堂と直接取り引きを行う問屋の親睦団体。自然発生的に誕生した「西日本ダイヤ会」が前身。その後、任天堂が電子玩具業界に参入する際に「初心忘るべからず」という意味で「初心会」という名称に変更された。任天堂の商品のほとんどが、この初心会を経由して小売店に卸される。初心会と小売店との間に、地域的な問屋業務を行う中堅問屋を経由することもあり、この中堅問屋を総称して二次問屋と呼ぶことがある（この場合、初心会は一次問屋といわれる）。ゲーム業界は、玩具業界の慣例から商品の返品制度がなく買い取りが原則。そのため初心会は、特にゲーム業界の初期において、ソフトメーカーのファイナンス業としての役割も果たした。しかし、昨今では新作ソフトの価格崩壊に対処しきれず、再編の必要性が問われていた。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第四便

【マインドシーカー】

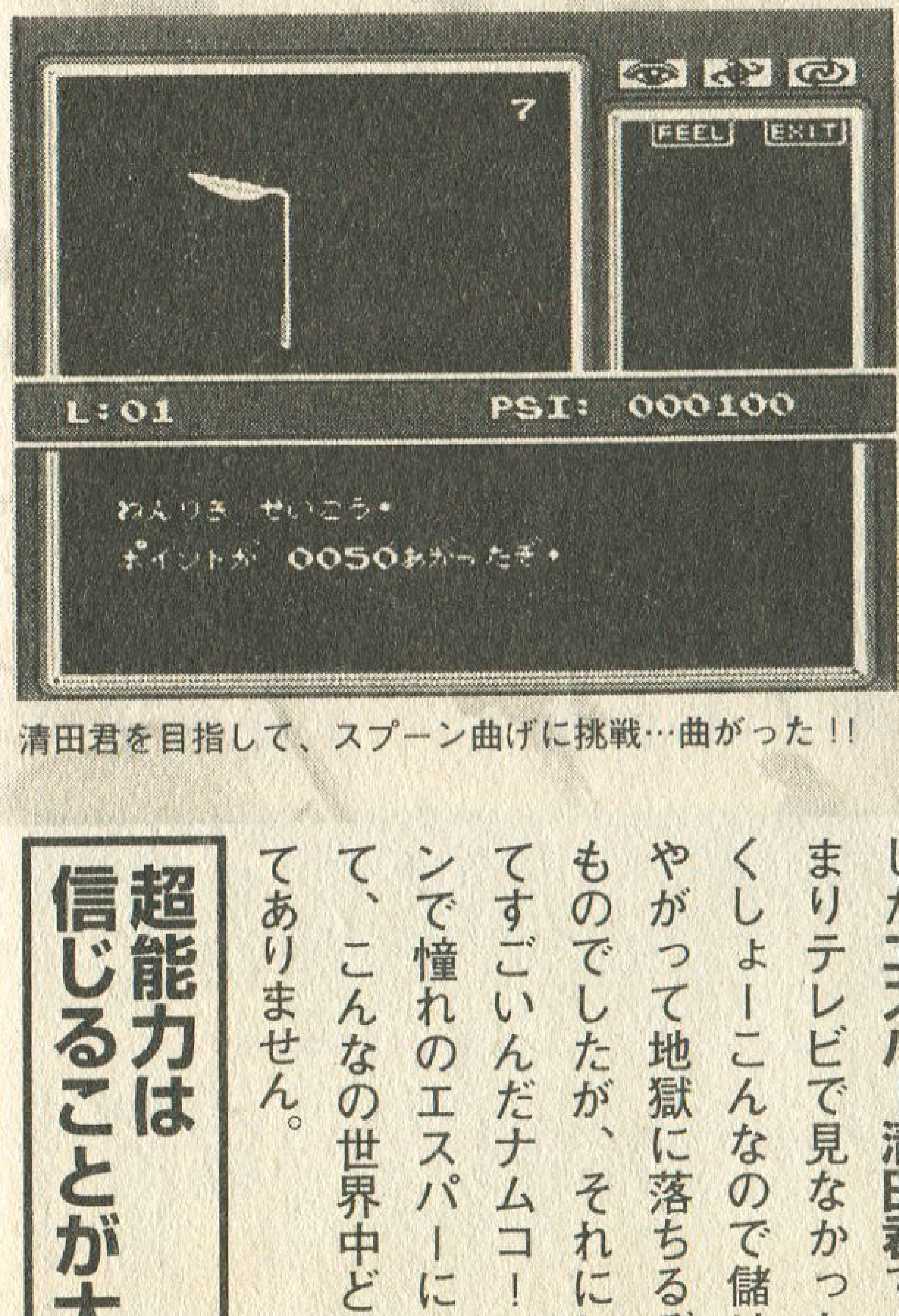
がっぷ獅子丸

ナムコの「カブキマン」を覚えていますか?

当のナムコにとってはもう忘れたい過去かも知れませんが、かつてナムコが映画産業にも手を伸ばし、世に送りだした作品『カブキマン』というのがあったのを覚えているでしょうか。映画参入第一弾に作った雨宮監督の『未来忍者』は**ゲームは死ぬほどつまらなかったけど**結構いけるかなと思いましたが、問題の第二弾は見た瞬間『遊び』をクリエイトするかわりに僕は怒りをクリエイトしてしまいました。変な歌舞伎の格好をした外人が、『**カ〜ブ〜キマ〜ンサ〜ンジョ!**』と割り箸や寿司を投げながら人を虐殺していく物凄い内容は、未だ僕のトラウマになっています。この映画を作ったのはあの『悪魔の毒々モンスター』のトロマ社で、あんないかがわしさの固まりみたいなところと何で契約したのか、騙されたとしか思えませんが全く真相は謎です。でもその朴訥(ぼくとつ)とした世渡りの下手さ具合がナムコの味かなあと僕は思ってます。

エデュテイメントソフトの最終兵器「超能力開発ソフト」

さてそんなナムコのあの会長が、金魚すくいから日本人妻に足元をすくわれる迄の長い歴史のなか様々な作品が発表されましたが、発売当時あのナムコがついに気が触れたかと思ったソフトが、この『**マインドシーカー**』です。なんとこいつはエデュテイメントソフトの最終兵器『超能力開発ソフト』なのです。超能力です。エスパーです。ファミコンユーザーを人類の敵にしようなんてナムコはいったい何を企んでいるんでしょう。このソフトの企画に実際どこまで関わっているのか分かりませんが、一応作った本人とされているのは、かつてスプーン曲げで一世を風靡した**エスパー清田君**です。最近あまりテレビで見なかったけど、ちくしょーこんなので儲けようとしやがって地獄に落ちるぞと思ったものでしたが、それにしてもなんてすごいんだナムコ! ファミコンで憧れのエスパーになれるなんて、こんなの世界中どこ探したってありません。



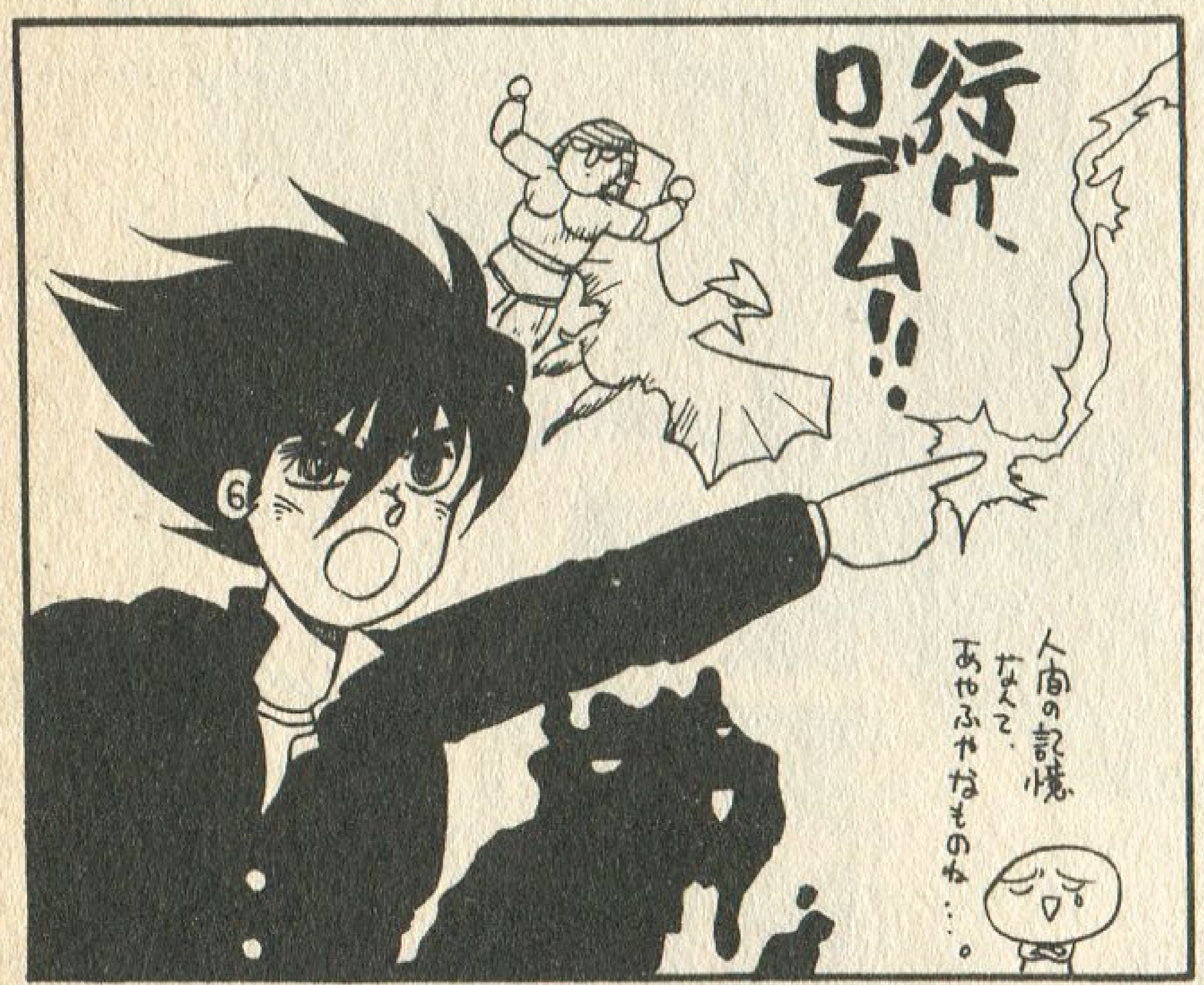
清田君を目指して、スプーン曲げに挑戦…曲がった!!

超能力は信じることが大切。

僕は喜々として始めてみました。まず大切なのは精神の状態を安定させるためのリラクゼーションですが、瞑想訓練画面のリラックスさせるためのBGMが、音楽について文句つける気はないんですが、あのファミコンの**突き刺さるような**PSG音源が僕の神経を逆なでします。こんなんで集中できるかと思ってすぐギブアップしたら、画面に清田君が現われ説教されました。くそっ時間カウントしてやがったな。一応精神修養は終わったとみなし、いよいよ本格的に訓練開始です。このソフトの内容は透視と念力と予知能力の訓練で、透視と予知はまあ内容は記号当てだからよいとして、念力のテストだけは、僕は素直に**納得が行きません**。このソフトに登場する念力に関する訓練が、すべて**念じながらボタンを押せば**サイキックパワーで画面に変化が現われるという仕組みなのですが、いったいどういう理屈なのでしょう。ひょっとしてカセットの中に**カスタムチップで念力感知機**でも入っているんでしょうか。

しかし脳の血管が切れる程念じながらボタンを押しても、5回のうち2回くらいしか成功しません。ちなみにこの訓練は2P同時にやることができて、**友達同士サイキックパワーを競うことができる**という、それはユーザーフレンドリーなシステムになっているのですが、一緒にやった僕の友達は、連射パッドを使って僕より遥かに高いサイキック能力を見せつけてくれました。ひょっとして判定が**全く乱数**の様な気がしますが、いやナムコのやることです**嘘は言うまい**。まるでアニメの専門学校かやばいセミナーのパンフレットみたいなデザインが少々気になる説明書にも、しつこいくらいに**超能力を信じることが大切**と書いてあったじゃないか、僕はこいつでユリゲラーのようなエスパーになって、いつも雑誌の連載記事を見てはムカツク**千●麗子**の頭部を爆発させてやるんだと心に誓い、訓練を続けました。そのかいあって漸く厳しい卒業検定もクリアし、実践訓練に入ります。ここからゲームモードに移って、まるで『さんまの名探偵』みたいなRPGチックなアドベンチャーテイストになります。ここではサイコパワーを経験値の様に溜め自分の超能力レベルを上げて行くのが目的なのですが、僕が何とかイベントをこなし、ねちねちと途中町の移動中に謎の**糞ジジイ**が親切にも僕のエスパー度をテストしてくれて透視に失敗するとせっかく苦労して手にいれた僕のサイコパワーを**吸い取りやがります**。おかげで僕はいつまでたってもレベル1。さすがに清田君はそうあっさりとエスパーにはさせてくれません。これでは最終イベントなど一生見れないんじゃないか、果たして最終イベントにまでたどり着いた人間は本当にいるのかと思った時浮かんだ素朴な疑問なのですが、**一体このソフトは誰がデバッグしたんでしょう?**

こいつを究めた人間なら、今頃ユリゲラーどころかバビル二世にだってなってるような気がします。ま、清田君は当然クリアーしたんでしょうから、いっぺんナムコにその辺を電話で質問しようかと思っています。これは僕のライフワークのつもりで今後もこのソフトの攻略に取り組んで見たいと思いますが、清田君、獅子丸一生のお願い。今からでも『マインドシーカー』の攻略本をだして下さい。



画:けろりーぬ

プロフィール
がっぷ獅子丸(がっぷししまる)
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマーゲームの企画兼プロデューサー。手掛けた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事の葛藤に悩むシックでメロウな28歳。

マインドシーカー
[超能力開発ソフト]
メーカー:ナムコ/機種:ファミリーコンピュータ/価格:¥6,500/発売日:'89年4月18日

かけ値なしの!!本音連載　第五回!!

エビスからの手紙

差し出し人　飯野賢治

スクウェア様篇



だれもが口をつぐんだ「スクウェア事件」。今回はその真相をお聞きしたくてお手紙を投函します。お返事お待ちしております。

どうもみなさん、おひさしぶりの飯野です。前号では「音」についての記事もやったのですが、なんだか反響がいいようなので、ここでお礼を言いたいと思います。あんなワケのわからん文を御理解いただいて、ありがとうございました。また何かあったらこの連載以外でも登場しますので、宜しくお願いいたします（何か僕に出来ることで希望がございましたら、編集部までお手紙を下さい。そしてこの連載のご感想もお寄せ下さい）。ところでこの連載も、もう5回目になるんですけど、前回は珍しく〈褒め手紙〉だったので、いろんな人から「パワー落ちたね」とか「もう怒るコト無くなったんじゃないの？」とか言われまくりましたが、今回は違ーう！　もう怒りまくっている！　もう高城どころじゃなーい！　なぜだれも語らん？　ナゼだれも書かん？　何故だれも怒らん？　そう、連載第1回目以来の久々のハイテンションでおくる今回の手紙の宛先は、スクウェア様です。

スクウェア様、人の迷惑も考えましょう

今回、スクウェア様にこの手紙で言いたいのは、「あんた、クリエイター引っこ抜き過ぎだ！　業界めちゃくちゃにするな！　迷惑している人や会社、そして業界全体の事も考えろ！」ということです。もし、〈引っこ抜く〉という言葉に問題あるなら撤回します。ただ、何十人ものクリエイターを良い条件で、それが制作途中であっても、ヘタすりゃチームごと自分の会社に連れてくる、それが僕には〈引っこ抜き〉という言葉以外思いつきません。僕が〈引っこ抜かれそうになった人〉から聞いた話を考えても、その接触の仕方、その交渉内容は完全に引っこ抜きです。確かにこの引っこ抜きというヤツは、今までにも業界のエゲツない企業によって多少は行われていましたが、ここまで大々的にやったことは無かったように思えます。また、制作途中のスタッフまで引っこ抜くこともそんなには無かったし、チームごと引っこ抜

この連載は「この人なに考えているんだろう」とか「コレはどうなんだろか」など、僕がゲーム業界に生きていて、その存在や行動が不思議に思う人やモノなどに、手紙を出してみようという企画の連載です。そして何か返事が返ってきたら、ここに載せてみようじゃないか、対談でもしてみようじゃないか、というワケなのです。

くなんて滅多に無かったと思います。それはナゼでしょうか？〈ゲーム業界がメチャクチャになってしまうから〉ではないでしょうか？「ＲＰＧばっかりじゃキツいから、格闘も創りたいね、よし！ あのチーム引っこ抜け」「あのチームのＲＰＧ結構絵、上手いよな、よし！ カモーン」じゃ業界おかしくなると思いませんか？ せめて、制作進行中のスタッフを引っこ抜くのはマズいと思いませんか？ 少なくとも僕は、スクウェアからワープ（僕のやってる会社です）に来たいというスタッフには、「今やってるヤツが終わったら来てね」と言っています（もちろんスクウェア以外から来た人にもね）。だって、欲しいから取るじゃ、バカなドロボーと同じだと思いません？ 相手の事も考えましょうよ。例えばサッカーの世界でも〈引っこ抜き自由〉じゃ、チームワークが滅茶苦茶になって、その国のサッカー全体のレベルが下がってしまうから、その時には相手に多額のお金を払ったり、シーズン中は避けるようにするなど、なるべく問題がないようにしているじゃないですか。もちろんこの業界、常識が通用しないのはよく知っていますが、せめて同じ業界の人々に迷惑かけるのはやめましょうよ。小さな会社じゃないんですから、どちらかというと手本になるべき規模の会社なんですから。

お金が一番なのは分かりますが…

別に僕は、スクウェアに行く人を悪く言うつもりはありません。何十人もかけて大作を作るなどという、歯車社員の作業仕事はとても素晴らしく、自分の個性が発揮できるやりがいのあるグレートな仕事だと思います。そして、クリエイティブにはお金も必要ですから、お金をチラつかせられたら行ってしまう、その気持ちよく分かります。お金が一番ですよね。また、この業界は生き残りが厳しいですから、誘われたら良い方へ行ってしまい、途中まで創ってきた作品や、後に残された仲間の事なんて全く考えないという、その気持ち大事です。きっと周りから尊敬されるでしょう。そんな人々は全く悪くないのです。とても賢い人達です。だから！ だ・か・ら！ あんたが考えて欲しいんです！ スクウェア!!

スッキリ&ハッキリしたナイスなビジネス!?

しかし、なんで突然こんな事をしているのでしょうか？ 任天堂オンリーをやめて（完全にやめたわけではないらしいが、そこがまたニクイね）ソニー大作戦をするのに、そんなに人数が必要なのでしょうか？ 何かソニーと約束でもしたのですか？ ソフトの価格とＣＤという映像メディアを考えてソニーへ行ったとあちらこちらに書いてありますが、本当は違いますよね？ 店頭公開した会社は売り上げや利益を守らなきゃならないので、いつ出るか分からないニューハード、Ｎ64の開発をするのは怖いんですよね。スタッフを引っこ抜いた手前、セガではできないんですよね。だからソニーなんですよね？ 違います？ 製造コストや流通の事を考えたとき、一番話に乗ってくれそうだからソニーなんですよね？ バーチャ2のスタッフ入れておいて（？）、セ



まんが：いいのけんじ


ガに「サターンやります」って言えないですよね。NINTENDO 64はタイトル数も絞られちゃうから、店頭公開企業にはいまさら無理なんですよね。だからソニーなんですよね？　違いますか？　僕にはそういう理由しか考えられないんです。でも、ソニーと組んだのは、ギャンブリングという意味では、度胸のある、スッキリ&ハッキリしたナイスなビジネスだと思います。（これは架空の話ですが）べつにクロノの格闘をやろうが、チョコボのゲームを出そうが、コンビニエンスと独自の流通をやろうが、制作中の任天堂のゲームを急いで出そうが、もしそんなコトがあっても、僕には全くどうでもいいことです（だが、プレイステーションでのスクウェアのCD製造の値段や流通の方法が違ったら「みんな平等」と言っていたソニーを僕は許さない。仮に、買い取りのパーセンテージがスクウェアだけ59%だったりしたら、みんな怒ると思いますよ）。だけど、そのやり方に問題があると思うんです。もし、それが目的で単純に引き抜いた（あ、すいませんね。大量に他の会社にいた社員を入社させた、ですね）のであれば、スクウェアという会社は〈最低〉です。前にもいいましたが、欲しいから取るではド●ボーです。食べたいから食べるでは子供です。クリエイターという人間を材料的に見過ぎなのではないでしょうか？　歯車的に考え過ぎではないでしょうか？　頭の古ーいオヤジの言うトコロの〈ゲーム感覚〉で行動していないでしょうか。一応ゲーム業界を代表する企業の一つなんですから。

今回のこの事件を考えているうちに、週刊スピリッツ上で連載されている「編集王」というマンガの「明治」という編集人のやっている事を思い出しました。人を素材として扱い、お金を払って責任を負わせることによってクリエイターと呼び、そのクリエイター達が、ある流れの中で歯車的に作り出す、そんな作品が人々の心を揺り動かすのでしょうか？　ファイナルファンタジーが受けた理由は、別の次元にあると思います。また、今回取材する中で、いろいろな雑誌の人に「スクウェアの（悪い）記事を書くと、広告がストップされる、（ゲームの画面などの）素材提供がなくなる」という話を聞きました。僕は心から「いくらなんでも、そんなことはしないだろう」と思っています。今やゲーム業界の顔であり、子供達の憧れの会社であり、社会的にも認められた大企業なのですから、「そこまではしないよネ」と心から信じています。いままで周りとマルくやってきたこの会社は、任天堂オンリーをやめることから始まった、これらの行動によって、ゲーム業界に対し三角関係以上のスクウェアな関係を作ってしまうように思えるのですが、果たして「そこまでするコトだったのかなぁ」と僕なんかは考えてしまいます。また、「店頭公開するって、クォーターや半期や1年単位では考えられない、ゲーム業界にいる会社にとっては結構マイナス要素も強いよなぁ」と唸ってしまいました。「フン！　ドラクエ？　もっと面白いの創ってヤルぜ！」と言っていた頃が良かったのではないでしょうか？

プロフィール

飯野賢治（いいの・けんじ）
株式会社ワープ代表取締役。ふた月に1回怒るゲームデザイナーと言われている。「エネミー・ゼロ」は怒って、悩んで、迷った挙げ句、とあるコトが決まりました。はてさて、どうなることやら。


穴ウメ女王
ケロリーヌの
今号のススメ
ポケモンの巻
ゲーム批評編集部 ハードでコアな ゲームプレイのプロたち その彼らの心をつかんだのは……
ホントォ
ポケットモンスターだぁ
(通称ポケモン)
赤と みどり 君は どっちを買った?
なんで今さら GBなんて人もいるかもしんないけどォ
フアー
態度悪い
とにかく、おもしろいのよ。
一応フツーのRPGなんだけど、目的がポケモンあつめというシステムありきのゲームなのよ。
自分だけの図鑑をつくるのだ
ずかん
行け!! キヨちゃん ゴー!!
このゲームの生みの親、田尻さんは6年かけてこのゲームを作ったそうだ。
任天堂の人に6年もかけりゃ誰でもいいゲーム作れるっていわれましたけど。
誰も6年かけませんよね。
ぜんぜん似てない田尻さん
で このゲームは集めたポケモンで対戦とかとりかえっことかできちゃうわけ
これがたまらなくいいのよォォォ
ジーンとしてる
アンジョー200%!!
わあ 自爆された!!
ドガーン
という具合に集めて育てた戦士です。
田尻さんは小さい頃虫が大好きだったようだ。
このゲームにはそんな少年心がいっぱいつまってる。
そして今日も戦いの日はつづくのである。
行け!! 超能力軍団!!
古庄自爆軍団
ちなみにバイオハザードは怖くてちびりそうです。
あ～
あ～
ポケモンとはカプセルかいじゅうみたいなものだ!! すごいぞ

VIDEO'S MONSTER WORLD

Vol.8 GIGANTIC MONSTER
（ギガンティックモンスター）

YASUSHI NIRASAWA

　前回、こまごまとした家具モンスターでしたので、今回は、ドガァーッと、とてつもなくデカい奴で行こうってことでギガンティック・モンスターです。東映の「サンダ対ガイラ」—あちらでは、「GIGANTERS」となってますが、それよりデカい。そうDQの「フンババ」よりももっとデカイ！　全高約1.5㎞〜2㎞と言うことにしましょう。そいつは大昔に飛来者たちによって造られた兵隊らしく、今ではまったく動かずに、まるで山のようにたたずんでいた。うんうん「風の谷の〜」のアレみたいな訳です。



　で、冒険者はウワサを聞いて近郊の小さい町までやって来ます。すると何やら兵隊の頭部を乗っ取り、奴を動かそうとするヤカラが現れたらしいのです。ウンウン、よくある。で、兵隊にはあまりに長い時を動かなかったために、森や滝や集落ができていたので、さあ大変な訳です。今、兵隊に動かれたら、兵隊に造られた集落どころか、周りの町々、そして世界の危機になるかもしれません。冒険者は、まずは兵隊のふもとの町「フット」で同行するシェルパを探さなければなりません！(何で俺が？)　フットに着くとやはりここでも、あわただしい騒ぎです。何やら自分の首飾りに興味を抱く男の子のような少女が現れます。聞けばシェルパをかって出ると言います。身軽そうなのと、メシをあまり食わなそうなので、彼女に案内をたのみます。目指すは兵隊のモモの上の町「アルット」、アルットまでの道は厳しく、ほとんど垂直のその兵隊の壁を登ってゆかなくてはなりません。時おり錆びついたボルトが足場になってくれる位です。

　大変な思いでアルットに着くと、人々はほとんどおらずに、半分位がモモの内側から下界へと逃げたようです。残りの半分は、アルットとほぼ平行の位置に見える兵隊の腹部分にある町「オーガン」へ、強者を探しに行ったらしい。オーガンはここよりも広く、見るかぎりでは店も数々あるらしい。兵隊の内部の機械をたたいて造った防具や武器が売っているのだそうだ。冒険者は心細い釣り橋を渡ってオーガンへ向かいます。着いてみると、ここには森までがあり、なんと湖まであると言います。ここでも大騒ぎ、誰かの娘が怪しい魔物に、森へつれて行かれたらしいのです。頭部を乗っ取った奴の手先でしょうか？　森の入り口を見ると背の低い、しかしガッチリした体格の男が入ろうとしています。両手に鋼鉄の3本爪をつけてます。さらわれた少女の父親でしょうか？　冒険者とシェルパの彼女も彼の後をつけて行くことにしました。


　森には意外に動物も多く、初めて見るような動物もいます。背の低い男は足が速く、見えなくなってしまいましたが、我々のすぐ横のしげみに苦しそうな声を聞きました。のぞいて見ると、巨大なサナギのような物から半分だけ体をのぞかせている人間？　にしては少々半透明すぎる生物がいたのです。「どうしたい君！」…あっ、調子に乗ってきたので続きます。

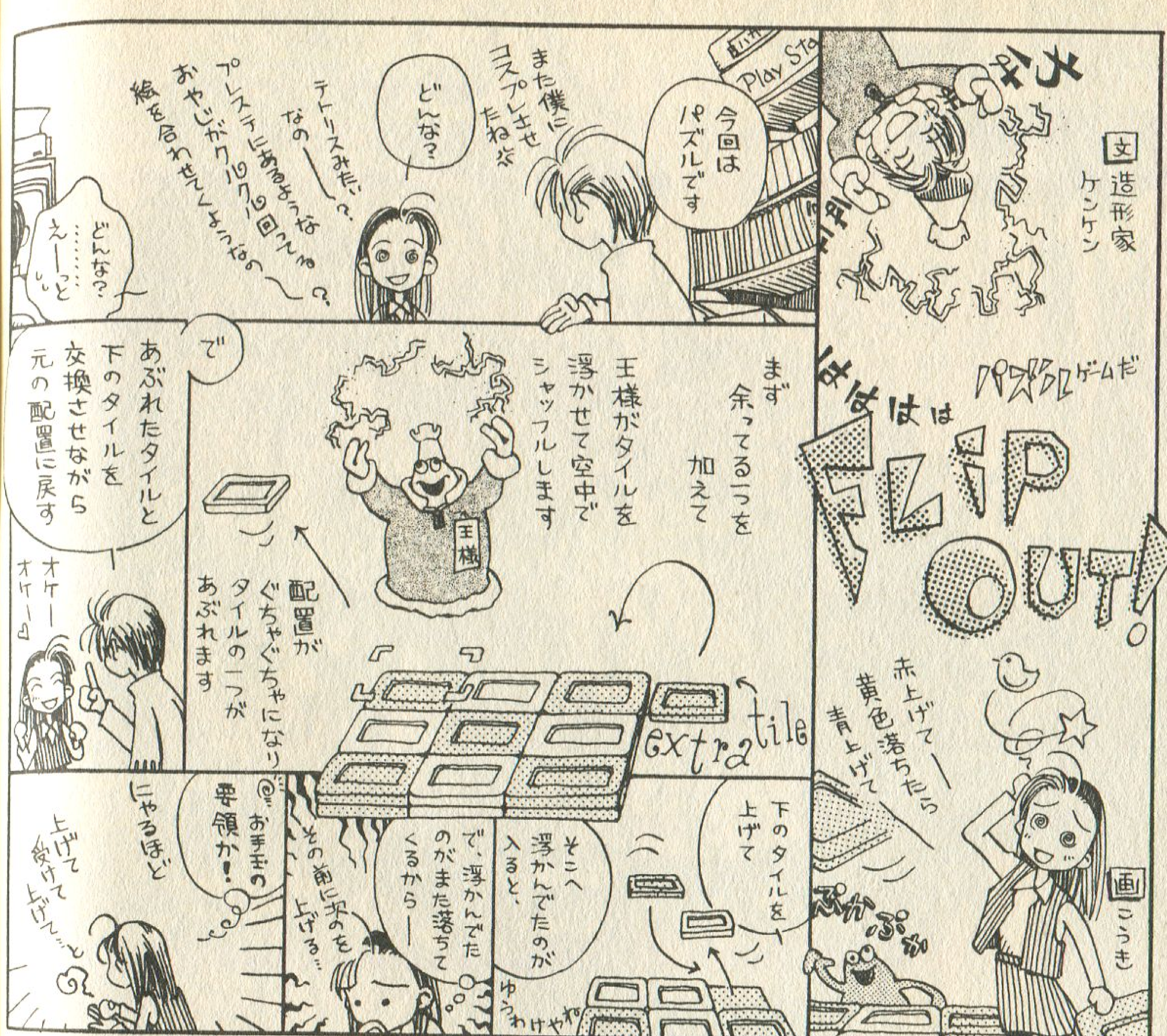
副編、カットよろしく！　ジャッ！

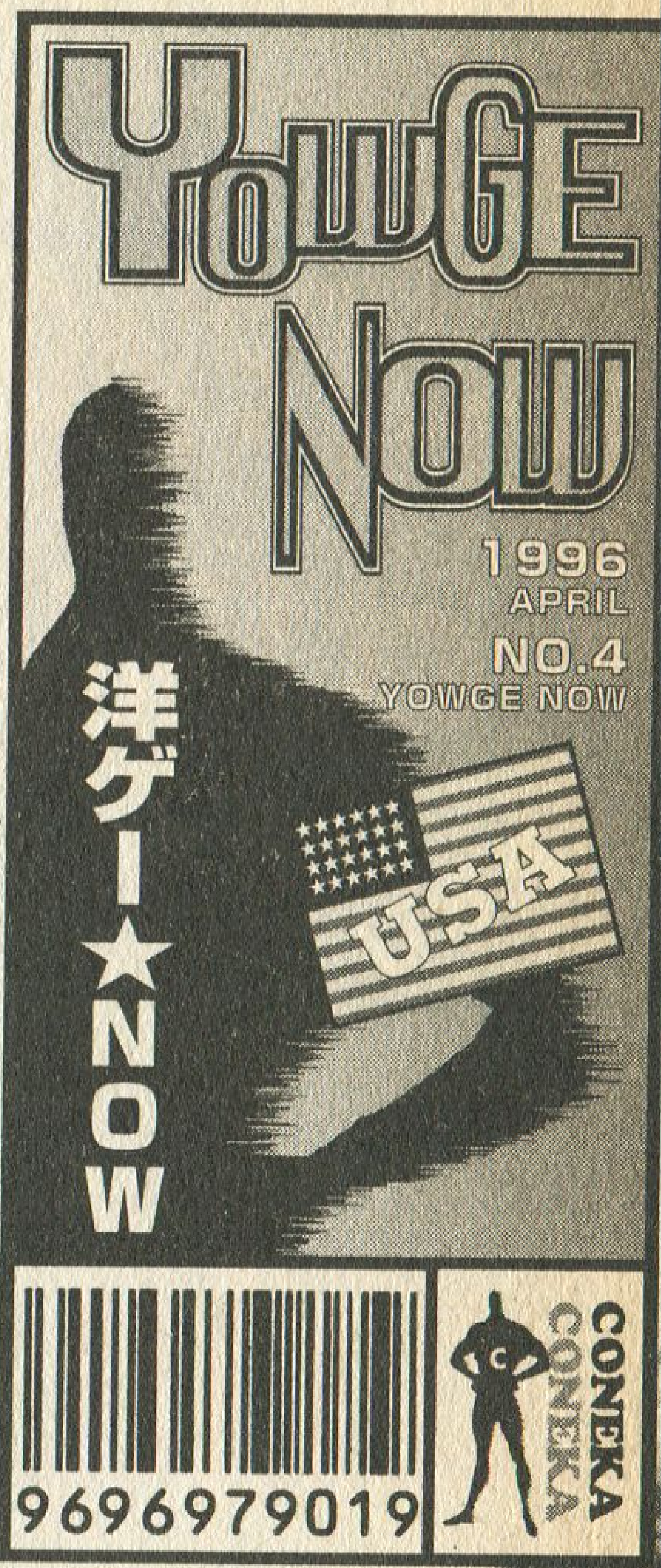


カット／AYUMI SAITO

GIGANTIC MONSTER





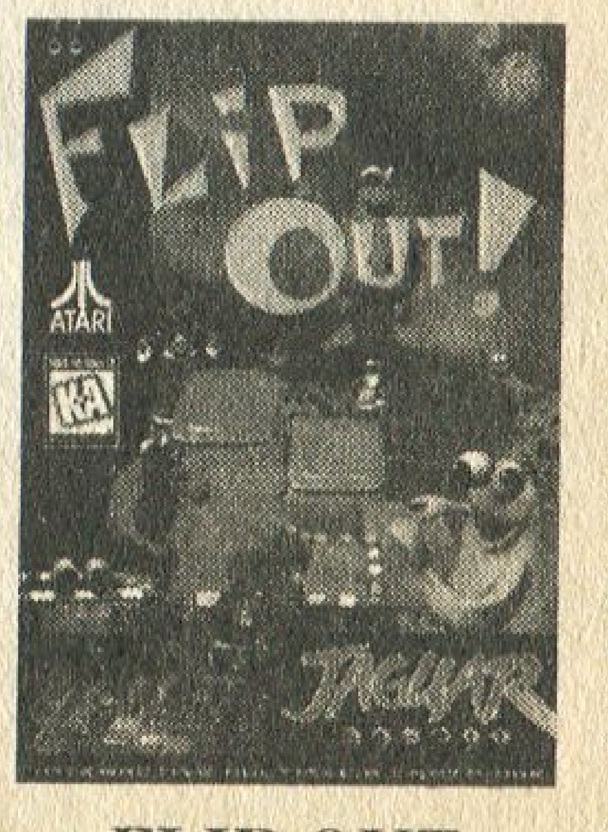


アメゲーを始め海外ゲームは変なノリのソフトが目白押し。そんなファンキーな海外ゲーム『洋ゲー』をみなさまにご紹介!

今回の獲物

FLIP OUT

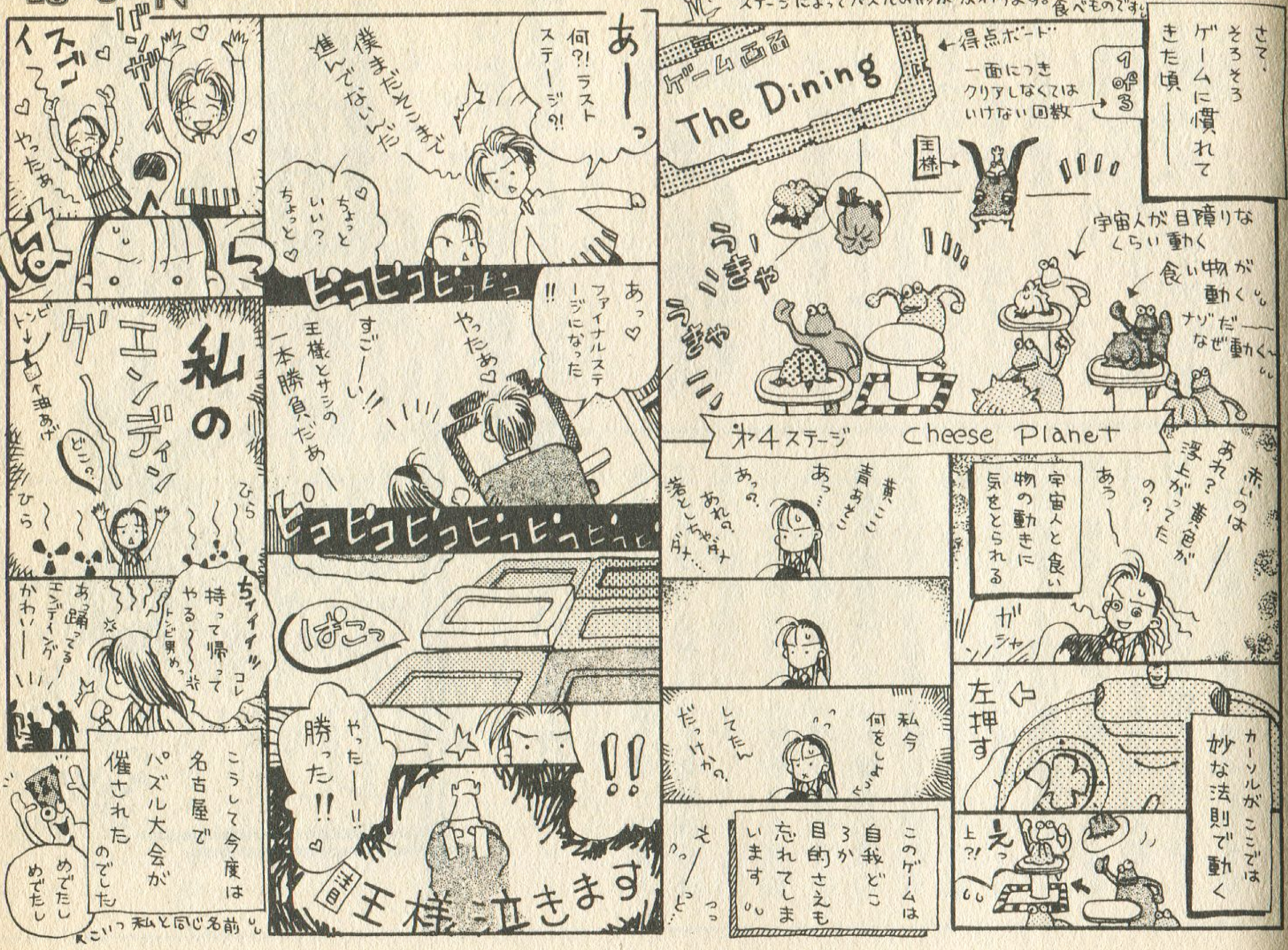
パズルといえば、テトリス。最近ではパズル玉などいろいろあるが、楽しそうにプレイされている人を見ると、あっ、このゲーム面白いのかもと思い100円を。しかし、ダメダメダメなのです。僕はパズルゲームをやっていると頭が爆発してしまうのです。ゲーセンなどでいろんなゲームをプレイしていても、台をたたくなんてことはまずやらないが、ことパズルゲーム、しかも後半のどうしようもない速さになってくるころになると、人が変わったかもと思われるほどに手がつけられない状態におちいってしまう。ジキルとハイドのようだとも言われたことがあるくらいだ。そんな僕が、初めて自分からパズルゲームを買った。「FLIP OUT」がそうである。このソフトは、あのジャガーのタイトルの一つで、毎回のことながらヘンなにおいのするソフトである。友人から借りたりすることはあっても自分で買うなんてことは今までなく、これからもないと思っていた。だけど、手にはこのソフトを握ってレジの前に立っていたのだ。なにがいけないって、パッケージがおかしなポリゴンキャラが楽しそうな動作をしているシーンで構成されていたからで、又そのパズル自体が落ち物(テトリスなどの)系と違い、やったことのないスタイルだったのもあり、フラフラっと買ってしまった。家に帰って10分くらい後悔、それでもカセットをジャガーに突っ込んでみる。メーカータイトルと思われるシーンでは、岩山でゴリラがドンドコ胸をたたいている。僕の中にある妙なスイッチが3つぐらいON。そしてゲームタイトルへ。スタートとオプションの横、あのパッケージにいたおかしなポリゴンキャラが



FLIP OUT

FLIP OUT[PZG] メーカー：Gorilla Systems Corp.／機種：ジャガー／店頭価格￥7,800

●岡元、後藤両先生にはげましのお便りを書こう⇒ 宛て先は編集部「洋ゲー」係まで



くるくる回っている。いた！　おバカな僕は少しほほえんでしまった。パッケージを見た時以上に気に入ってしまったのだ。ゲームの内容は、カラフルな色のパネルを使って、シャッフルされたパネルを元の色や絵に戻すといういたってシンプルなものである。このわかりやすいルールと初めのうちのやさしすぎるほどの難易度にヌルゲーかとも思ったのだが、その考えはこのポリゴンキャラ達に対して失礼であった。ラウンドを追うごとにそのパターンは複雑になり、各ステージごとにパズルの内容が違うモノだった。やればやるほどに先を解きたい気にさせる中毒性のあるソフトだったのである。ルービックキューブを解くのにも似たカチカチと気持ちのイイおつむへの刺激がパネルを正解な位置にあわせるたびに伝わってくる。パズル爆発症の僕が、いつまでも楽しく、冷静な気持ちでプレイできるなんて今までなかった。なぜ正常でいられないのか、それは速い（僕の中では速すぎる）スクロールの中、考えるより速くピースを落とされるために脳が風船のようにはじけてしまうというお子様のような単純なことなのだが、どうしても乗り越えることができなかったのである。「FLIP OUT」は、シャッフルパネルあわせゲームとしてステージを追うごとに速くなるといった難易度がついていなかった。その一点のおかげで僕のような者にもパズルのもつ一瞬の快楽がわかることができた。そして この「FLIP OUT」には、落ち物系の見せる反射神経的な要素とは違う、より思考性の高いパズル内容を感じた。

ジャガーだから、うちでは遊べません と言われてしまうと、それまでなのだが、今までのものとは違うルールのこのゲーム、遊んでほしい。きっとこのバカバカしいポリゴンキャラクター達を好きになるのではないだろうか。

僕は自分の中で克服できたと思い、ゲーセンで「でろーんでろでろ」をプレイ。オレ全然直ってない？

プロフィール
WRITING
KENZO OKAMOTO
（ウエスト63cmの28歳）
ポケモンのためにGAMEBOYを買う造形家。TVCM等で活躍。多忙のためにお休みをいただいていた護身道に通い始める今日この頃。先日も試合にて左手人差し指を突き指、ケガのたえない日々を過ごしている。現在のポケモンの数は122匹。超能力軍団を育成中。

COMIC by：後藤こうき　祝日生まれの地方イラストレーター。やっと寒い冬とおさらばできて嬉しい今日この頃。春眠をむさぼりたいです。さて、春といえば進学＆新社会人の季節でもあり…嗚呼、ネクタイ締めたサラリーゲーマーがまた増えるのね（笑）。この間深夜TV番組でゲーセンにコスプレして格闘ゲームをしている妙齢の娘が（女子高校生も）出てたんですが、そのうち男のコスプレも出てくるのかと期待を抱いてます。

雨宮日記 最終回

やっとひとつやり終えました。次回はもっとすごいから期待していて下さい。

長かった『PAL』もやっと最終段階です。

アッという間に春になってしまった。今、机の上に「PAL」のCD-ROMが8枚もあります。

発売されるのは1枚なのに、なぜ8枚もあるのか？　実はコレ、チェック用の物なんですョ。MAPが入ったものが4枚、イベントが入ったものが3枚、そして音楽だけのものが1枚で計8枚…。全部見るのは、一仕事になります。

まぁ、大部分は事前に見ているので、チェックというより最終確認に近いかな。

この、パーツごとにチェックするというのは、やっぱり苦手です。映画の場合は、カット時よくても、つないでみると色々感じが変わるので、バーッと1回フィルムで全部つないで見たりします。で、当然音楽は入っていない訳ですが、気になるシーンや音楽が一部完成していたりするところは、音用のシネテープという物を作ってもらって、実際に『絵』と『音』を合わせて映写してもらいます。そこで初めて、「ああ、この曲だとちょっとうるさいな」とか、「やっぱりもっとカットを削ったほうがよくなるな」とか判断する訳です。

で、ゲームの場合はどうかというと、こういった『ためしにこのシーンだけ作ってみる』というのがけっこうシンドイようです。つまり、ドラクエⅥのアモスのイベントのところだけ今ちょっと見たいけど、明日までに音つけてつないどいてね、ってな風にはいかない。ということは、できてしまって初めてわかるというところもある訳で、ゲームにシロートの人が（『作家でもゲームにはシロート』の意味だョ）なかなか思うように作れないのだなあと感じた。だから、ゲームデザイナーという、企画もシステムもプログラムもわかる人がゲームの仕事にはキチッと必要なんだと、雨宮は思ったのでした。

ゲームはシロートでも「物を作る人」なら大丈夫

けど、じゃあシロートはやっぱり、ゲームの仕事の、こう、なんていうか、うねり、うねりですよ、それをグーとコントロールできないかというと、そうでもないということもわかった。

つまり、何か『物をつくる人』ならば大丈夫だと。映画の仕事でも、どのパートをとっても、その道のプロでないと絶対に参加できないといわれているけど、たった1つシロートがやれるパートがあると！　それは監督なんだよ、という平安時代からの言い伝えがあります。つまり、自分のつくりたい『何か』が、もしバラバラにあがってきても、音や色がないからわからないという心配はないんじゃないかと。

『物をつくる人』は、意識トバシの技があるじゃないですか。それを使えばなーんの問題もないのです。どういうことかというと、よく絵を描いている時、それが怪獣であれば、角を描いている時はしっぽのほうを気にするし、羽を描いている時は目のほうを気にするという、アレです。

雨宮日記

とりあえず次を楽しみにして下さい

映画の現場でも、今、目の前で撮っているカットを気にしつつ、その前後のカットや、シーンに入る曲や、そのカットに入る合成のことなどに意識をとばす感覚…それがパーツごとに物を見る際に気をつけることで、そこから見てどうのこうのいう訳ですよ。まあ、エラソーにいっても、ゲームが好きっていうのが一番だけど。

「PAL」は色々あって6月に発売がのびたけど、もうそれ以上はのびることはないでしょう。あとダイアローグの手直しをして、完成です。他の2本も着々と完成に近づいている、とだけいっておこう。が、まだ制作日記を書けないので、いったん今回で雨宮日記をおわりにします。短かったけど、ゲームのことで色々と書けて、楽しかったなぁ、と。まあ、他のタイトルも意外と早く告知される…かもしれない。とりあえず、また!

と、書いた所で、まだスペースがあるとの事なので、何か書こう! で、スクウェアがらみの話を一つ…。

もうゲーム雑誌等で広告が出てる「ルドラの秘宝」について…。あの広告が出て、回りの人に「雨宮さん、いつあの仕事してたんですか?」と、いっぱい聞かれました。実はもう1年半近く前にラフのデザインをした仕事です。最初はすべて、僕がデザインするという話だったんですが、世界観やキャラクターの方向などすべて決まっていたので、デザインのクリーンナップという事で、クラウドとして受けたお仕事です。

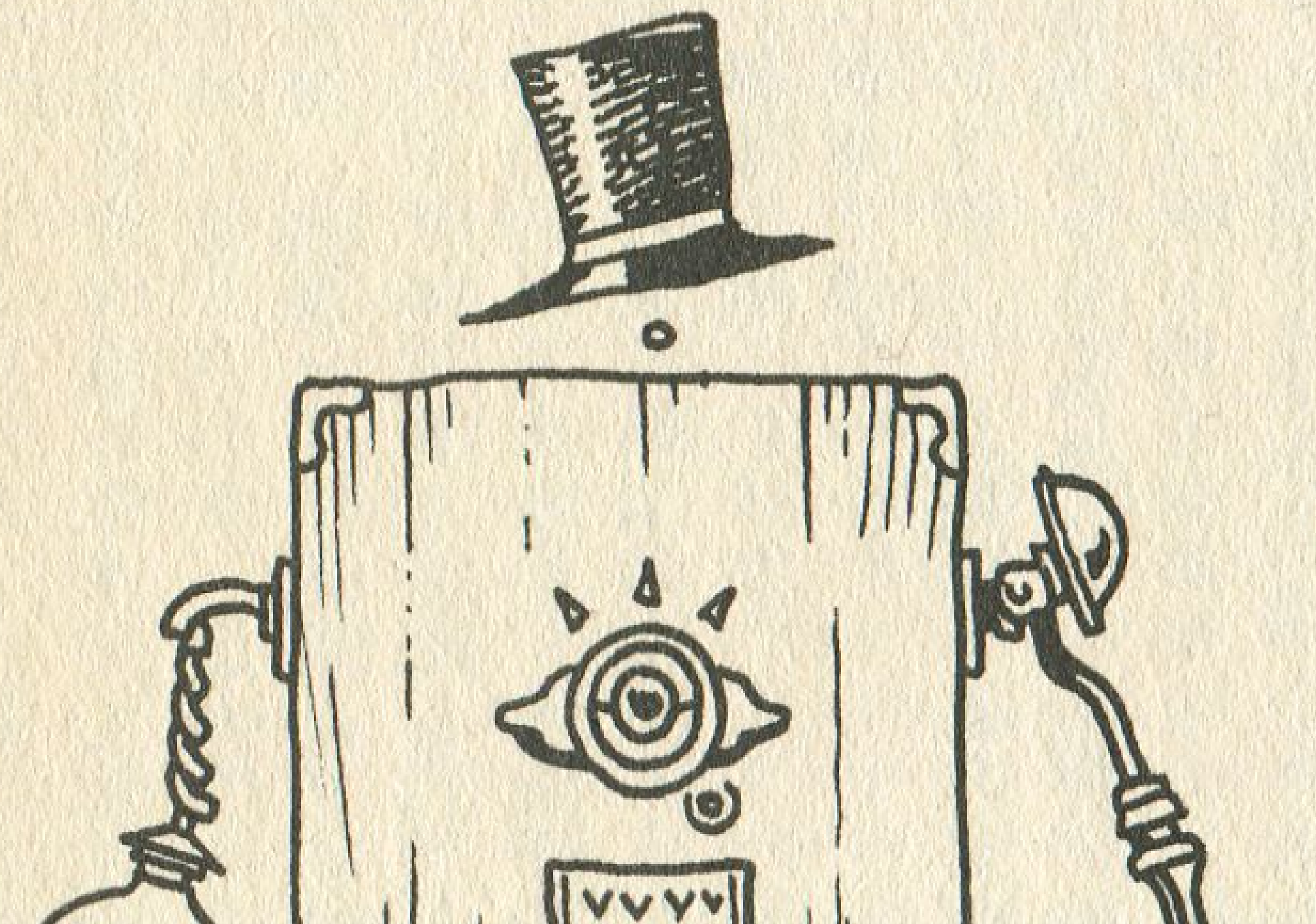
僕は、すでにある決まった物をよりよく、ていねいに直すという仕事は全く出来ないので、通常僕のデザインをクリーンナップする事のある身内のデザイナーにメインを変わってもらい、クラウドから納品するデザインのチェックやNG出しはしました。

多分雑誌や攻略本には僕の描いたモンスターはのる事がないけど、とってもカッコイイのがあるので、そのうち映画か何かで登場させられたらイイナと思います。

あと広告のデザイン画なんですが、どういう手違いか、カラーコピーの物になってしまっています(多分…)。原画はクラウドにあるので、クラウドのマーカー技法が当社比で、4割減になってしまっているので、と〜〜〜ても残念です。

やはり「絵」をのせる時はその絵をもっている人に一言たずねた方が、その絵を描いた人も、絵を見る人も幸福になるはずだし…(文章のトゲも当社比で、8割減にしてありますのであしからず)。

と、言う事で…映画も来年、撮る事が決まったので、ゲームも映画もがんばるぞ、と…。では又。



ILLUSTLATION／KEITA AMEMIYA

●プロフィール
雨宮慶太
(あめみや・けいた)
1959年生まれ。映像作家。CM制作会社を経て㈲クラウドを設立。'88年「未来忍者」で監督デビュー。以後「ゼイラム」「ゼイラム2」で特撮界における不動の地位を築く。ゲーム関係では「鋼」(ハドソン)のデザイン担当など。現在、新世代機関係でゲームを3本開発中。

BIMONTHLY ゲーセン事情 TABLOID

平成8年4月発行　第3号
編集発行人　古庄浩二
発行所　マイクロデザイン出版局

街角ゲーム大会に出よう！

いきなり今回のテーマだ！

今やゲーセンといえば対戦。そして対戦といえば大会だ。ゲーセンで戦っていると「俺ってどれくらい強いんだ」という疑問が湧いてくる。それを明らかにしてくれるのが大会だ。だが悲しいことに僕は大会の醍醐味を知るほどの技量を持ち合わせていない。もし大会に出ても、バーチャ大会、1回戦敗退、鉄拳2大会、1回戦敗退、餓狼伝説大会、遅刻にて失格、という悲惨な結果が目に見えている。でも大会を1歩1歩勝ち上がっていく快感をやっぱり味わいたい！

対戦下手な僕でもいいところまで進めて、おまけに素晴らしい賞品なんかでたりするゲーム大会がどこかで開かれたりしないだろうか。僕は悩んでいた。そして、その悩みを1本の電話が解決してくれた。

「こんど町田でソウルエッジの大会があるんですよ」その電話は本誌「洋ゲー★NOW」でお馴染みの、造形家、岡元建三氏からのものだった。ソウルエッジといえばNAMCOの新作3D対戦剣格闘ゲームだ。でもこのゲームが出回り始めたのはこの岡元氏の電話のたった2日前。そんな超新作の大会がもう行われるというのだ。でも、これならいけるかもしれない。

「去年、同じところで『鉄拳2』の大会があったんですけど、その時の賞品は発売前のPS版『鉄拳』だったんですよ」これで心は完全に決まった。前回が「鉄拳」なら今回は「鉄拳2」、最悪「ナムコミュージアムVOL.2」は固い。こりゃあ行くしかない。…とその時背後から呪文のような声が…。

「鉄拳2ほしい～」

「鉄拳2ほしい～」

という訳で、急遽編集部の斎藤副編集長と松井新人の参戦が決定。岡元氏、僕を含めゲーム批評チーム総勢4名が会場へと向かった。

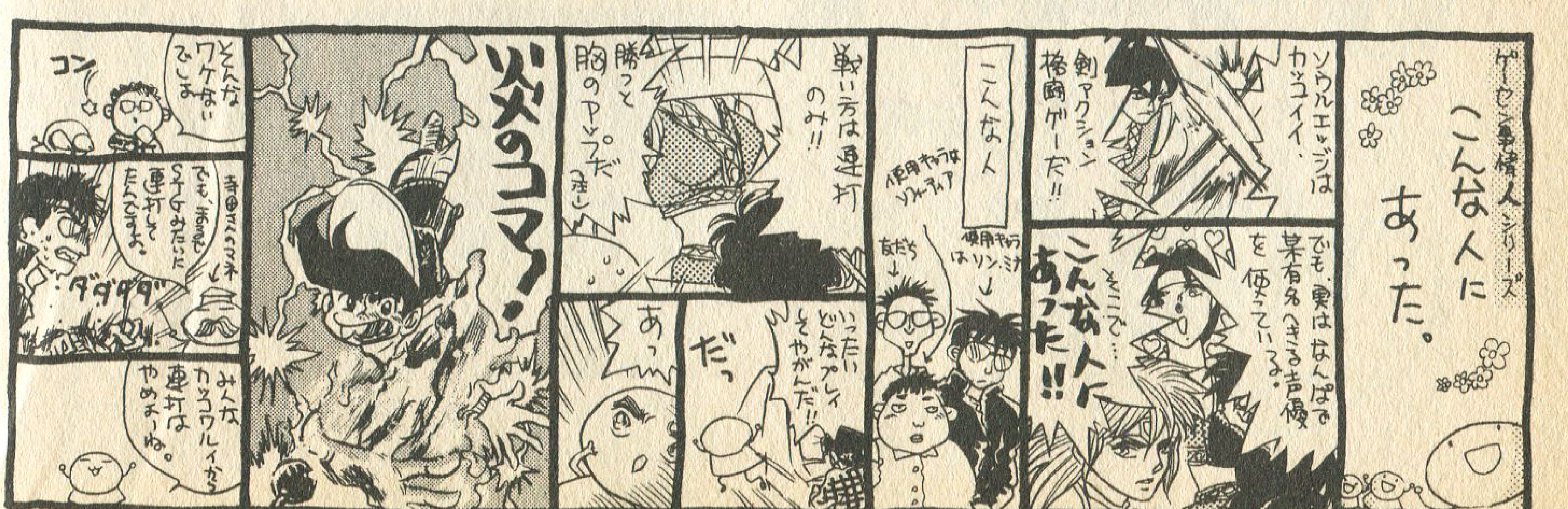
当日、待ち合わせの「ソウルエッジ」の前にいくと、そこには暗い影を漂わせた岡元氏の姿が…。

「…こ、子供にやられました」

岡元氏は先程子供に乱入され、大人の余裕を見せつけて大楽勝……したのではなく、完敗したのだ。そしてことはそれだけでは無かった。大人のプライドを賭け再挑戦したところ、台の向こう側から声が聞こえてきたのだそうだ。

「ママ～、また来たよ」

「そうねータケシちゃん。また



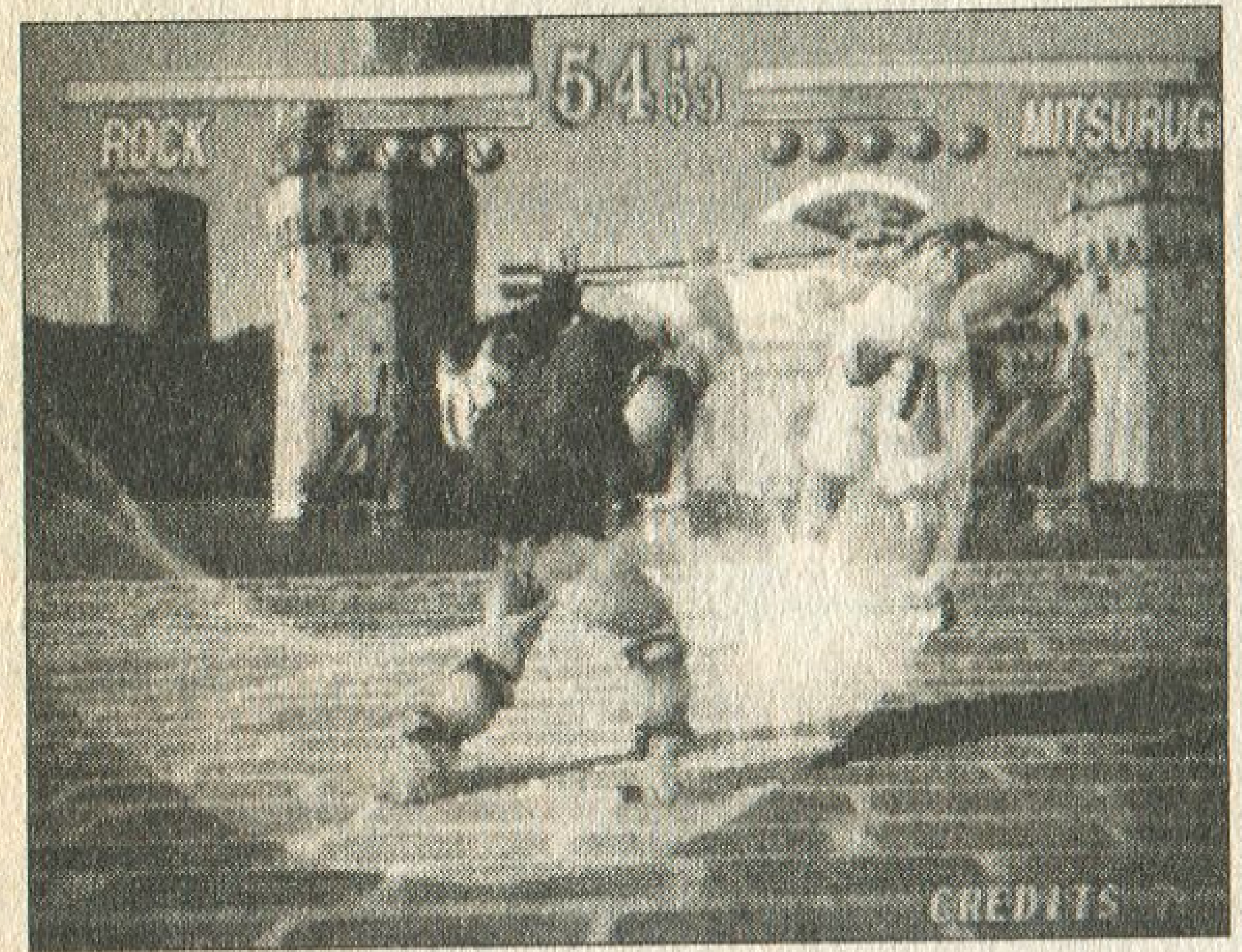
COMIC BY AYUMI SAITO

（注）※ソウルエッジは勝利画面をプレイヤーの好きに操作できる。

やっつけちゃいなさい」
…そして岡元氏はまた負けた。
「去年の鉄拳2大会も子供に負けたんです。今日も子供さえ出てこなければ…」そう語る岡元氏の表情には悲壮感が漂っていた。

白熱した大会、その激闘の記録

大会が始まった。会場は集まった格闘ゲーマーたちの熱気であふれかえって、いなかった。ゲーマー風の少年が一人。家族連れが1組。女性1名に男性2名の友達グループ。そして我らがゲーム批評チーム4名の総勢10名足らずがその場にいた客全員。その寂しい状況には似合わない広いステージ上では、店員2人組がはりきって司会をしていた。だが彼らがはりきればはりきるほど流れる寒い空気…。おまけに聞いていた話と全然違う。勝ち抜きでチャンピオンを決める大会と思っていたら、「今日は大会というか、ソウルエッジのお披露目ということで」「そうですね、とにかく一度触って貰おうと思いまして」と司会のお兄さん方はのたまう。どうやら今回の大会は宣伝の一環で、初めての人にとにかく触ってもらい、ソウルエッジを知ってもらおうという企画だったらしい。と、ここで副編集長、松井新人が岡元氏に詰めよった。「鉄拳2はどうなったんですか!」参加賞がでること、5人勝ち抜くと超豪華賞品をプレゼントという話を聞くまで2人は大暴れだった。さて、その場にいた10名弱のうち実際に参加したのはゲーム批評チーム4人、ゲーマー風少年、格闘ゲーム初めてです風女の子と男の子のたった7人だったのだが、当然ろくに技を出せる者はおらず、勝ったり負けたりで2人勝ち抜けば最高という具合。5人勝ち抜きには程遠い状況だ。司会は「おおーっタキ、すごい技を出しました! 一体どうやって出したんでしょうか!」なんて盛り上げるけど、そんなもん知るか! 自分でもどうやってんだか分からないんだから。



動きは重いがリーチの長いキャラ、ロック。使えます。

不毛な消耗戦が続く中、新風を吹かすために僕はキャラ替えを決意した。選択キャラはロック。対戦相手たちは初めて闘うロックの餌食に次々となっていった。長々と不毛な司会を続けていた店員もさすがに疲れていたのだろう、勝ち抜く僕を「おーっ、ロックが3人ぬきだーっ」と派手に盛り上げてくれた。『なんでもいいから早く5人勝ち抜いてくれ』という彼らの心の叫びが聞こえてくるようだった。そして岡元氏と松井新人も上手く負けて僕に協力してくれていた。遂に4人目を倒し、いよいよ5人目となった。だが最後の最後に最強の敵が現れた。斎藤副編集長だ。手を抜く気配を副編集長は一向に見せない。反対側を伺うと完全に真剣勝負モードに入っている。強く握られたレバー、激しく叩かれるボタン。その真剣な目からは「鉄拳2欲しい」という気持ちがびんびん伝わってくる。

だがここは心を鬼にし、辛い司会をしている店員、協力してくれた岡元氏、松井新人に報いるためにも、明日から職場でどんなイジメを受けようと副編集長を倒さなくてはならない!

そして僕は倒した。その時の副編集長の目を僕は一生忘れることはないだろう。

「これが大会の魅力なんだ」賞品授与を迎え僕は爽快な気分に包まれていた。きっと明日から職場は針のむしろだ。でもそんなものに代えられないものを僕は得たのだ。明日からのことはしばし忘れて気持ちよく賞品を貰おうじゃないか。副編集長の刺すような視線の中僕は賞品を受け取りに向かう。

僕がもらった超豪華賞品、それは販促用、御剣平四郎(主人公キャラ)等身大看板。

虚しさと賞品が肩にズシリと重い帰り道だった。

SPECIAL INTERVIEW

堀井雄二 今だから語れるドラゴンクエスト



最新作「Ⅵ」において、RPGの最高峰を極めたと思われる超人気シリーズ「ドラゴンクエスト」。その生みの親、堀井氏にそのRPG観と今だからこそ語れる「ドラゴンクエスト」秘話を聞く！



ゲームはユーザーがやって初めて完成するメディアです。

編集部（以下編）：それでは「Ⅵ」の話からお伺いしたいんですが、反響はいかがでしたか？

堀井：よかったというのも多いんですけど、期待はずれだったとか、「こんなの！」という声もデカく聞こえてくるんですよね（笑）。その割には、この時期に三百万本実売で売れてるんで、つまらないという声は一部じゃないかとは受け取っています。声はデカいけれども、結局面白いと思ってくれたんじゃないかと。

編：今までのドラクエの中でも最高峰じゃないかと感じましたが、他誌のインタビューなどでおっしゃられていた「簡単にするのをやめた」というのが、今のユーザーには厳しかったんでしょうか？

堀井：それは、「ドラクエ」というのではなくて、RPGに飽きてる連中の声なんですよ。その人たちって、どのゲームやってもつまらないという人たちなんです。あとは、方法的にレールの上に乗ることに慣れてしまって、悩むことを楽しむというのじゃなくて、とにかく早解きしたい、あるいは考えたくない。ただ何も考えずに出来るゲームがいいとか。自分からその世界を楽しむ気持ちがないと、やる前から一歩引いてしまうんですよね。

編：ユーザー自身も考えて、せっ

かく遊んでいるんですから、もっと能動的にならなくちゃいけないということですね。

堀井：そうですよね。だからそういう意味で、スクウェアさんとは別の方法論だと思うんです。「FF」となると、映画的な演出をして、見せるお話を突き詰めていて、それはそれですごくいいことだと思うんです。でも、それは「FF」の方法論ですから。「ドラゴンクエスト」は、あくまでも「自分で体験する物語」ということで作ってきたわけです。「VI」はそれの集大成になったと思います。

バーバラの秘密はユーザーの想像に委ねます。

編：今回は、天空シリーズの完結編ということで。

堀井：完結までは至らないんですが、ロトシリーズがI・II・IIIできれいに終わりましたので、次は天空シリーズだって。実は、何も考えてなくて、「三作くらいになるんじゃないかな」くらいな感じでいっちゃったもんですから（笑）。ロトシリーズほどきれいにまとまってはいないですよね、共通の世界じゃないし。

編：いろいろ編集部で深読みをして、もしかしたら「VI」・「IV」・「V」ってつながるんじゃないかと。その辺はどうですか？

堀井：「VI」って、僕の中でいえば、天空城ができたいわれみたいな程度のつなぎなんですけどね。夢の世界が消えてしまってお城だけが残った、という。「III」ほど具体的に何もいっていないですけども。あとはやる方の想像にまかせようと。

編：最初にミレーユが笛を吹きますが…。

堀井：あれについていろいろ作ろうと思ったんですよ。だんだんその時間とメモリがなくなってきて、最後の方にお城のじいさんにもらったということにしちゃったんです。最初の設定では、バーバラがドラゴンになるというのもあったんですけれどもね。

編：バーバラだけパーティからははずせないんで、絶対何かあると思ったんです。

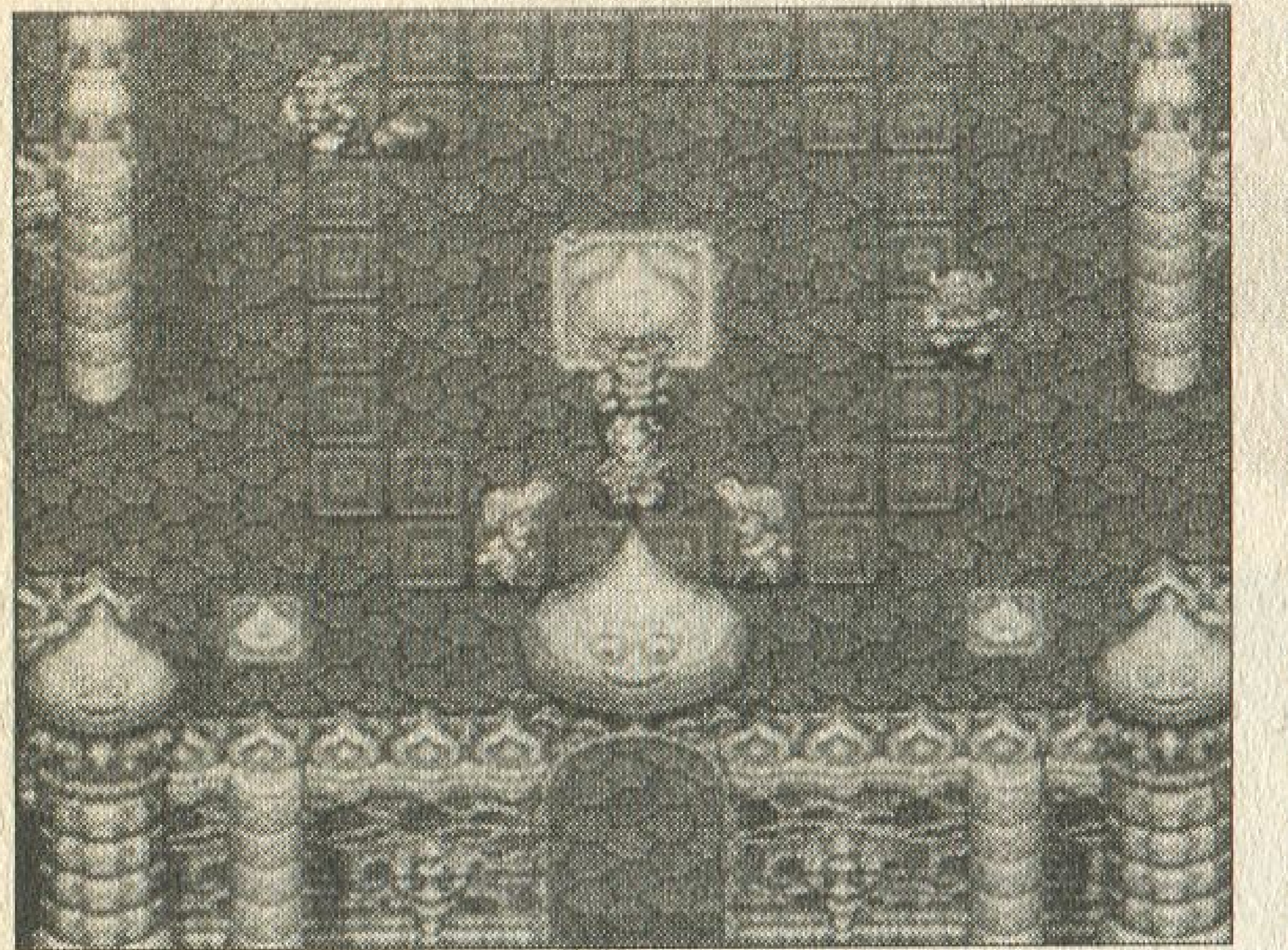
堀井：本当はバーバラとドラゴンと笛の三つのテーマのお話が一本裏にあったんですけど、なくなってしまった（笑）。

編：もったいないですね。

堀井：バーバラ自体、カルベローナが滅んじゃって、精神体だけの存在ですよね。だから住むところは夢の世界というか、天空城しかないということで。

編：それでドラゴンになって、一つの体を得るんですか。

堀井：その辺で、バーバラがマスタードラゴン（笑）という話もあるんですよね。そこまでいっちゃうと逆にちんけになるような気がして、あえていってないんですよ。



遊びの部分も充実。「VI」のスライム闘技場。

そういう意味でみんな気になっていた、ミレーユがいつ実体化したんだという問題。ミレーユは、初めから実体を取り戻していたんですよね。そういう設定なんですけれども、「僕はまだミレーユの実体見つけてません」とかいう意見もある（笑）。その辺どこまで書くかという問題があって、書くことは出来るんですけれども、饒舌になってしまうし、それでは想像して楽しむという要素がなくなってしまうというのがありまして。匂わしてるのが必要なんです。だから次世代のパノンとかも実は海底にいるんです。でも、見つけても見つけなくてもいいよ、みたいなね。しかも、その人物に会ってもパノンといってないんですよね。「変な面白いおじちゃんがいる」みたいなセリフだけで。ある種ゲームというのは、ユーザーがやって初めて完成していく、という変なメディアではあるんです。その辺ユーザーがイメージで作れる部分を私は残しておきたい。完全にすべての情報を与えてしまうんじゃなくて、「俺はこう思った」

ドラゴンクエストVI 幻の大地[RPG]
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年12月9日

とかいろんな思い入れがあると思うんです。

RPGに定義は必要ない。大切なのは楽しむこと。

編：そういう意味では、物語主導型のすごく饒舌に語るRPGの流れというのはどうなんでしょう。もちろん、その中にも素晴らしい作品はありますが、RPGの定義を考えると、方向性が違うのではないかと。

堀井：ここまで来ると、いい悪いじゃなくて好みの問題だと思うんですよね。俺は見せられるRPGが好きだ、一本道でもストーリーが素晴らしければ好きだ、という人もいるし、俺はやっぱりお仕着せでやるのはいやだから、自分で好きなようにやるのが好きだ、という人もいると思うんですよ。それは個人の好みで、やる側が選択することじゃないかと思うんです。

編：前回、RPGの特集をやって、RPGの概念について考えると、体験できるのがRPGの良さならば、ストーリーを映画的に楽しむのは、ゲームじゃなくてもいいんじゃないか。その存在意義はなんだろうと考えてしまったんですが。

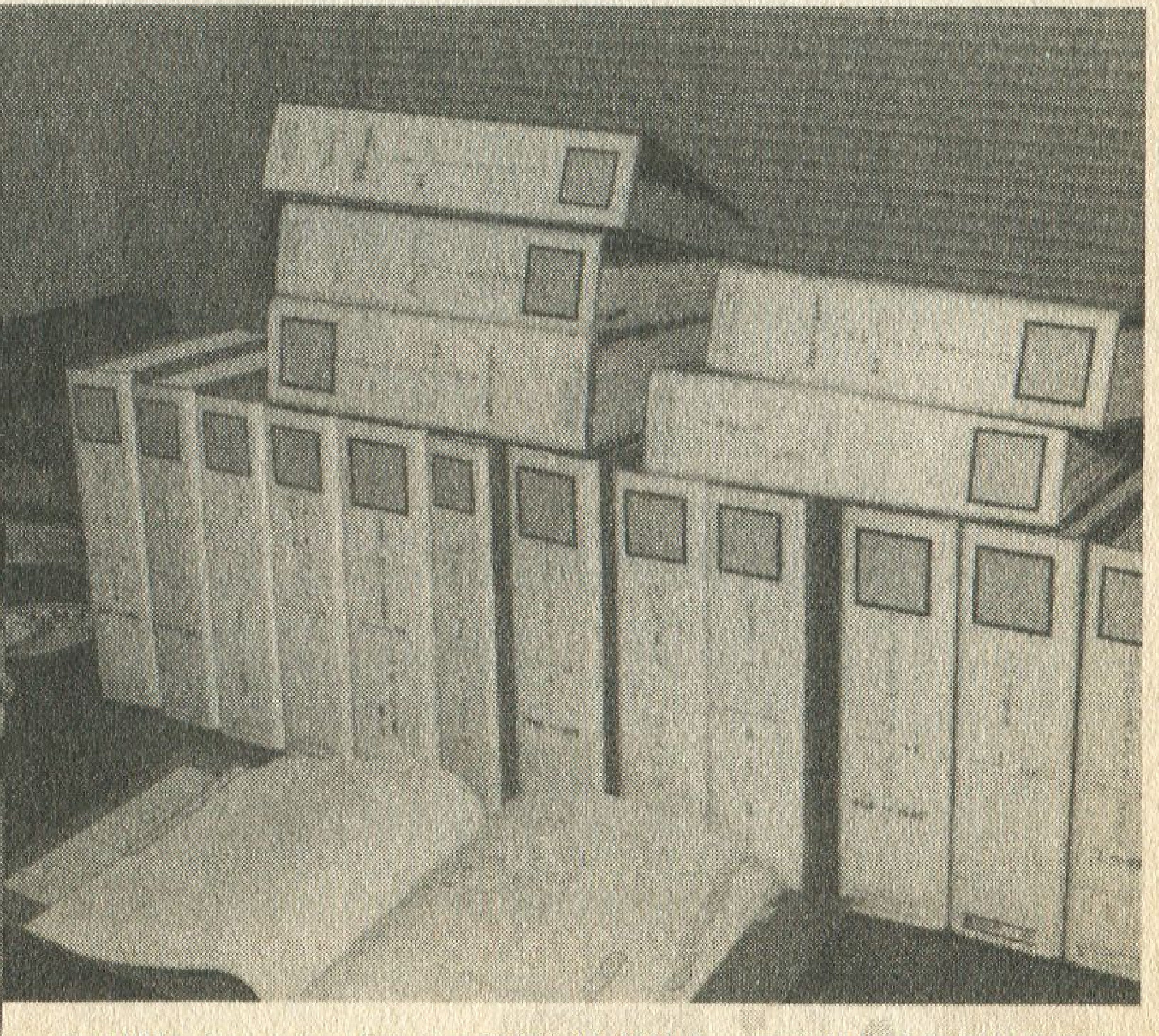
堀井：ストーリー主導型であっても、ゲームというメディアの形態をとってますよね。その分感情移入は映画よりもあると思うんです。ある程度、自分で動かしてる気はしますし。小説と映画でも、同じお話で、小説読むのと映画を観るのでは違いますよね。そういう意味で映画を観るのとゲームを楽しむのでは違うと思います。だから、意味はあるんじゃないですかね。

編：表現形態の違いということですね。では、細分化された現状のRPGというものの定義ってなんでしょう。

堀井：そうですね。RPGという呼び方自体が、あまり意味がなくなってきますよね。例えば、役割を演じるという意味では、スーパードンキーコングもドンキーコングの役割を演じますよね。それはそれで役割を演じるゲームじゃないか。でも、あれはRPGではなくアクションゲームと呼ばれてますよね。RPGは冒険という意味ではアドベンチャーですよね。だから、呼び方だけにそんなにこだわらないで、コンピューターメディアを使っていろんな表現が出来ると捉えればいいんじゃないでしょうか。今、ジャンルをわけているのは便宜上の問題でしょう。「FF」とか「ドラクエ」とかいうゲームはRPGと覚えろと。もとの意味はこの際気にしないと。役割を演じようが演じまいが、こういうのはRPGだよと。その辺の感覚ってアバウトで（笑）、遊んでいるときに楽しければいいんだ、みたいな。

とにかくコンピューターでドラマが作りたかったんです。

編：「ドラゴンクエスト」は、も

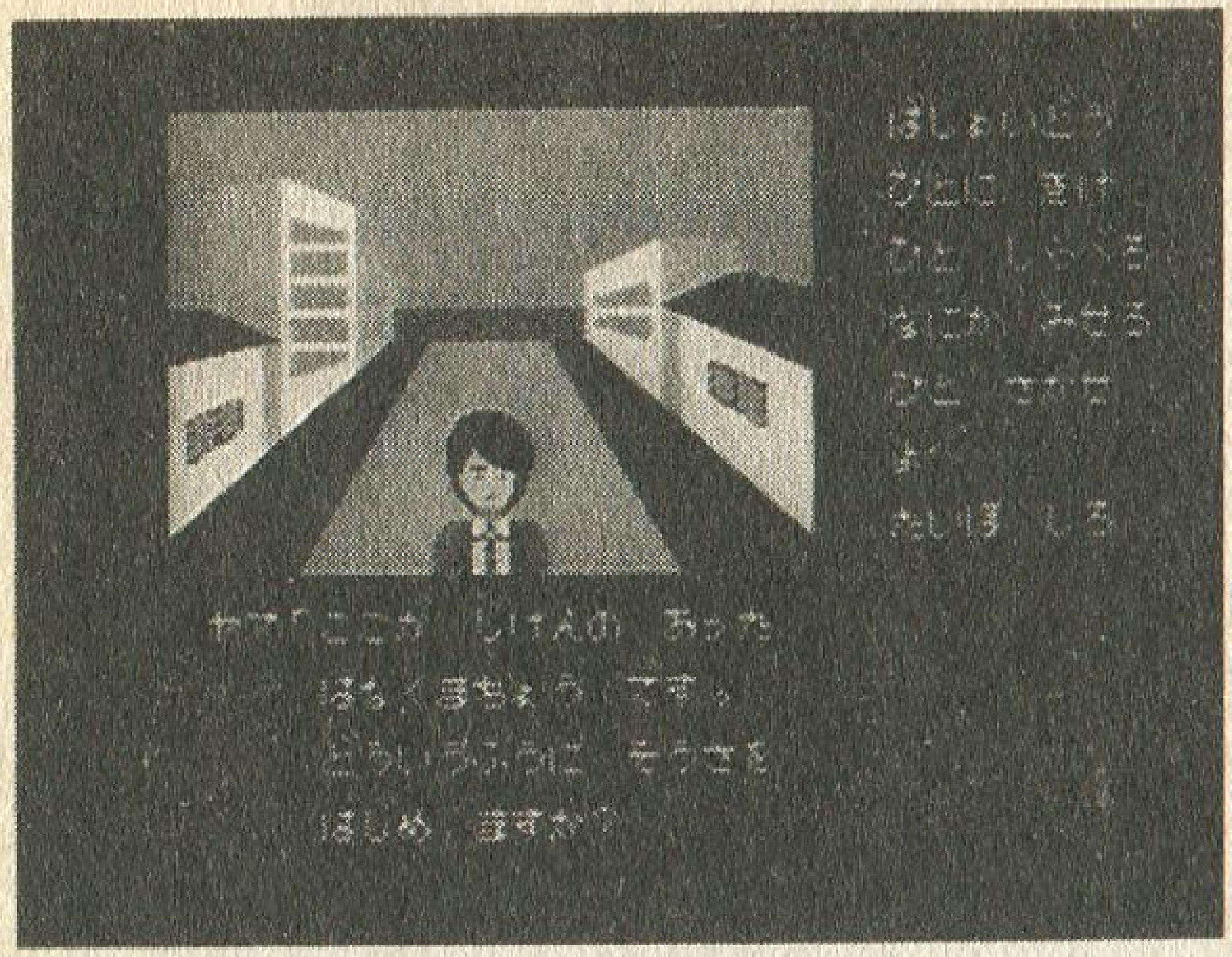


全18冊にもおよぶ、「Ⅵ」の資料。中身はすべて、堀井氏自身の手書き。シナリオからマップ、武器データに至るまでち密に書き込まれている。



資料の一冊、ライフコッドのマップ。もちろん手書きです。

ポートピア連続殺人事件 [AVG]
メーカー：エニックス／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥5,500／発売日：'85年11月29日


堀井氏初期の作品「ポートピア連続殺人事件」

ちろん堀井さんがお一人でお書きになっていらっしゃるんですよね。一日どのくらい作業されるんですか。

堀井：いや、すごいムラがありますね。それこそ二十時間くらいやることもあれば、気分が乗らなくて二時間しかやらない時もある。三年半というスパンなんで、長いですから、ずっと集中はできないです。ただ、やっぱり後半は、すごいですよね。最初の半分くらいは、いろんなアイディアを展開するというか、集めます。発想を豊かにするというのがあるんですよね。一年半くらい前から、それを形にするために絞っていく作業があるんですよ。いろんなイベントを形にしていくわけですよね。アイディアというのは結構浮かぶんだけれども、マップにおこして人をおいて人に台詞を入れていって、具体化するときに、あれ？ こういう風じゃないな、というのが結構あるんですよね。これじゃ軽すぎる、雰囲気がでないとか。その段階でしんどくなるわけですよ。でも後半になっていくと、どんどん固まって、悩むこともなくなっていって、あとはラストまで突き進むだけ。だから、最後の三ヵ月くらいやたらスピード速いですよ。

編：テンションを維持するのは大変じゃないですか。

堀井：確かに維持はしないですよ。だから、僕はときどきテンションを上げます。ときどきだけ。だから、周りから見てるとぼーっとしているように見えちゃう（笑）。そのぼーっとしている時間がすごく大事で、ぼーっとしているときにちょっとずつテンションあげていったりしているんですよね。それでピークに達すると一気に書ける、みたいな。あとは、結局忙しい間でも、僕はゲームやるんです。友達に「忙しいのにすげえゲームやってるじゃん」っていわれるんですけど（笑）。他の人の作ってるゲームやると、刺激になる。いろいろやってるなと思って作品を磨く気になることがありますよね。

編：そういった面で堀井さんの方で、最近刺激を受けたという作品はございますか。

堀井：最近僕が興味を持っているのは、新世代機が出て表現力が豊かになったという意味で、「MYST」とか「Dの食卓」とか、アドベンチャーですよね。僕は、本当はアドベンチャー作ってたんですよ。何でかというと、僕の生い立ちはライターで、漫画家にずっとなりたかったんですよね。で、コンピューターメディアに出会って、これでお話を作れないかって思ったのが始まりなんです。それで「ポートピア連続殺人事件」というアドベンチャーを作って、「軽井沢殺人事件」を作って、「オホーツクに消ゆ」を作って。その時点で、アドベンチャーというものに若干行き詰まり感じたんですよね。当時のアドベンチャーゲームって紙芝居の絵一枚で、周りは見えないんです。それだけの情報量しかなくて、あとは文字でやるしかなかった。そういう意味で、すごい行き詰まり感じたんですよ。ただ、ここに至って、結構情報量を載せられるようになってきましたよね。これはこれですごく面白いアドベンチャーがでてくるんじゃないかと思いますよね。

編：なぜ、コンピューターという表現手段を選択されたんですか？

堀井：もともとおもちゃ好きだったんですよ。それでゲーム自体がすごく好きで、初めてやったのがテニスゲーム。「ポン」ですよね。あれやってたときに、いままで見るだけだったテレビが、画面を自分で動かしているっていう、それで反応してくれてるのがすごく嬉しかったんですよ。「えっ、これおもしろいよ」って。漫画の原作とライターやってたときに、パソコン買ったんですが、27歳か28歳

ドラゴンクエスト [RPG]
メーカー：エニックス／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥5,500／発売日：'86年5月27日



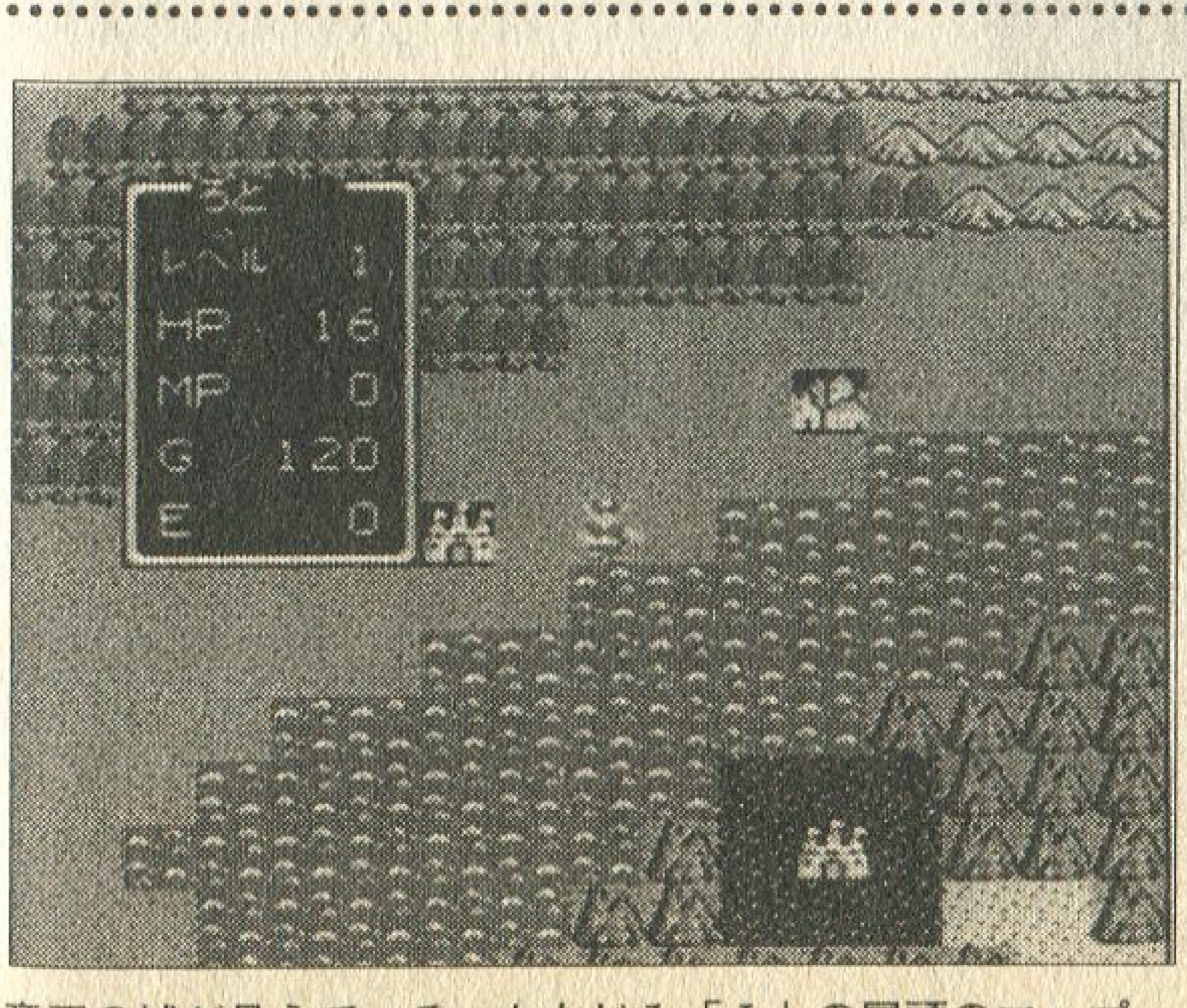
の時で年齢的にすごく遅かったんです。それまで触ったこともなくて、どんなものかも分かんなくて。ただ話題になってたから、いってみれば今のウィンドウズ騒ぎみたいなもんで。その時は、マイコンっていって、今のウィンドウズほどじゃないけれど、「これからはマイコンだ！」みたいな記事があったんですよね。すごく面白そうだなと思って、買ったんですよ。それでハマっちゃって。最初仕事に使おうと思ったんです。でも仕事に使えなくて、それでも面白くてゲーム買ってきて遊んだんだけど、いまいち面白いゲームがなくて。BASICという言語があって、触っているうちに覚えちゃって、自分でいろいろ改造したりとか、これなんか自分でも作れるんだな、とか思って、自分でキャラクター作って動かしてみると動くんで、またまたはまっちゃって。プラモデルを組み立てる、そんな楽しみですよね。その当時やっていたことは。そして、とにかく感じたんですよ。これを使って話を書きたいな、と。

堀井氏自身ドラクエシリーズを振り返って…。

編：堀井さん自身「ドラゴンクエスト」を「Ⅰ」から振り返っていかがですか。

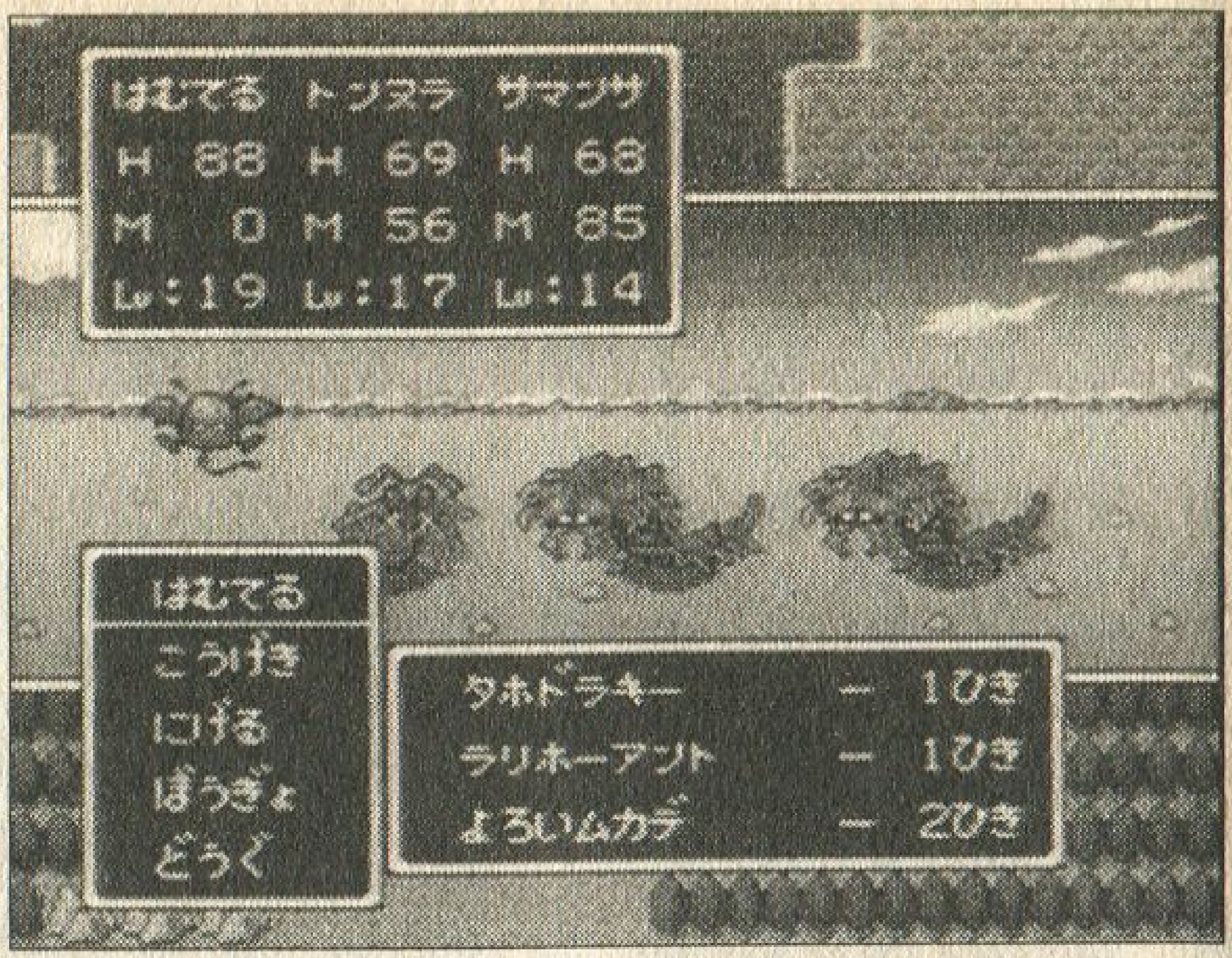
堀井：とにかく「Ⅰ」は「ウィザードリィ」と「ウルティマ」から入った経歴があって、頑張りましたね。当時テレビゲームといってもゲームセンターにあるようなゲームが主流だったんですが、ゲームオーバーがなくて、ただ延々とやるゲームもあるんだということを知らしめたいというのが出発点だったんです。で、いろんな要素を削ぎ落として、一番シンプルに作ったんですよね。「Ⅱ」はそういう意味で、諦めたものを多少出して、仲間を見つけていくというストーリーを考えて。パーティプレイ戦闘は面白いんですよね。一人の戦闘はどうしてもマンネリ化しちゃうんで。それがやりたかった。それで、三人パーティにするにあたって、どんなテーマがあるかとか公式があるかというんで考えていたのが「Ⅱ」なんですよ。

それから「Ⅲ」になってですね、もうちょっとお話を深く出来ないかと。あと、パーティプレイにいろんな人間を入れて、キャラクターを育てる要素もいれたいな、というので転職も入れて、ということをやったんです。それで、「Ⅳ」はちょっと方向を変えて、登場人物一人一人にも人生があるんだと。それで仲間といってもなかなか自分の思い通りにならないというのを出したくて、AIを導入して（笑）。結構変ちくりんなAIで、いろいろ言われたんですけれども、僕はあれでよかったと思っているんですよ。他人と旅をする



竜王の城が見えている、おなじみ「Ⅰ」の冒頭のマップ。

ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ [RPG]
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,600／発売日：'93年12月18日



「Ⅱ」からパーティ制になり戦略性が増した。写真は「Ⅰ・Ⅱ」より。

とあんなもんじゃないかと。お前なに馬鹿やってるんだよ、という。それが「Ⅳ」だったんです。それでどんどん来て、「Ⅴ」である程度ドラマというか、人生を描けないかというテーマを自分自身に持ってきて、自分が子供から大人になって親になるような三代かかって敵を倒すというドラマを書いたんです。ただ、僕はあのドラマはドラマですごく良くできてたと思うんですけれども、ストーリーをあまりにも前面に押しだしたために、自由度がなくなってしまったと。そういうのがあったりとかして。たまたまその時に、「Ⅰ・Ⅱ」の移植したんですよね。「Ⅰ・Ⅱ」をその時にやってみると、結構ほったらかし状態で、何の情報もなくて、自分で歩き回るしかないわけですよ。これはこれで結構面白かったな、と思って（笑）。そういう反省もあって、じゃあドラマ性をあまり落とさないでしかも自分で旅をしてるんだ、というのに挑戦してみようと思ったのが「Ⅵ」なんですよ。ゲームをやっている時って友達と相談するんですよね。「ウィザードリィ」もそうだったし、「ゼルダ」やってる時も分からなくて電話して、「どうすんの」って。夜中大騒ぎしたりして。最近、そういう友達との対話がなくなってきた感じがしたんで。そういうのをもう一回盛り上げるようなものにしたいというのがあったんです。

編・それは、堀井さん自身のRPGに対する答えなんでしょうか。

堀井・そうですね。悩んで悩んで、どうすんだろう、その世界から抜けられない。やめてもまだ考えこんでる（笑）。そんな作品。

編・そのあたり「ウィザードリィ」なんかを、そのまま継承されているという印象がありますが、ドラクエはストーリーも大きなウエイトを占めていますね。

堀井・それは僕自身ドラマが書きたかったというのがありますよね。ある種の一般性に応えていたといいますか。ノーストーリーにしちゃうと、遊ぶ人間の想像力がいりますよね。遊ぶ人間がどこまでそこに感情移入できるか、どれだけ豊かな想像力が発揮できるかというのがあると思うんです。何にもないゼロから想像するのと、5ぐらいあって想像するのとでは、5ぐらいあった方が楽しめるかなと思ったんですよね。

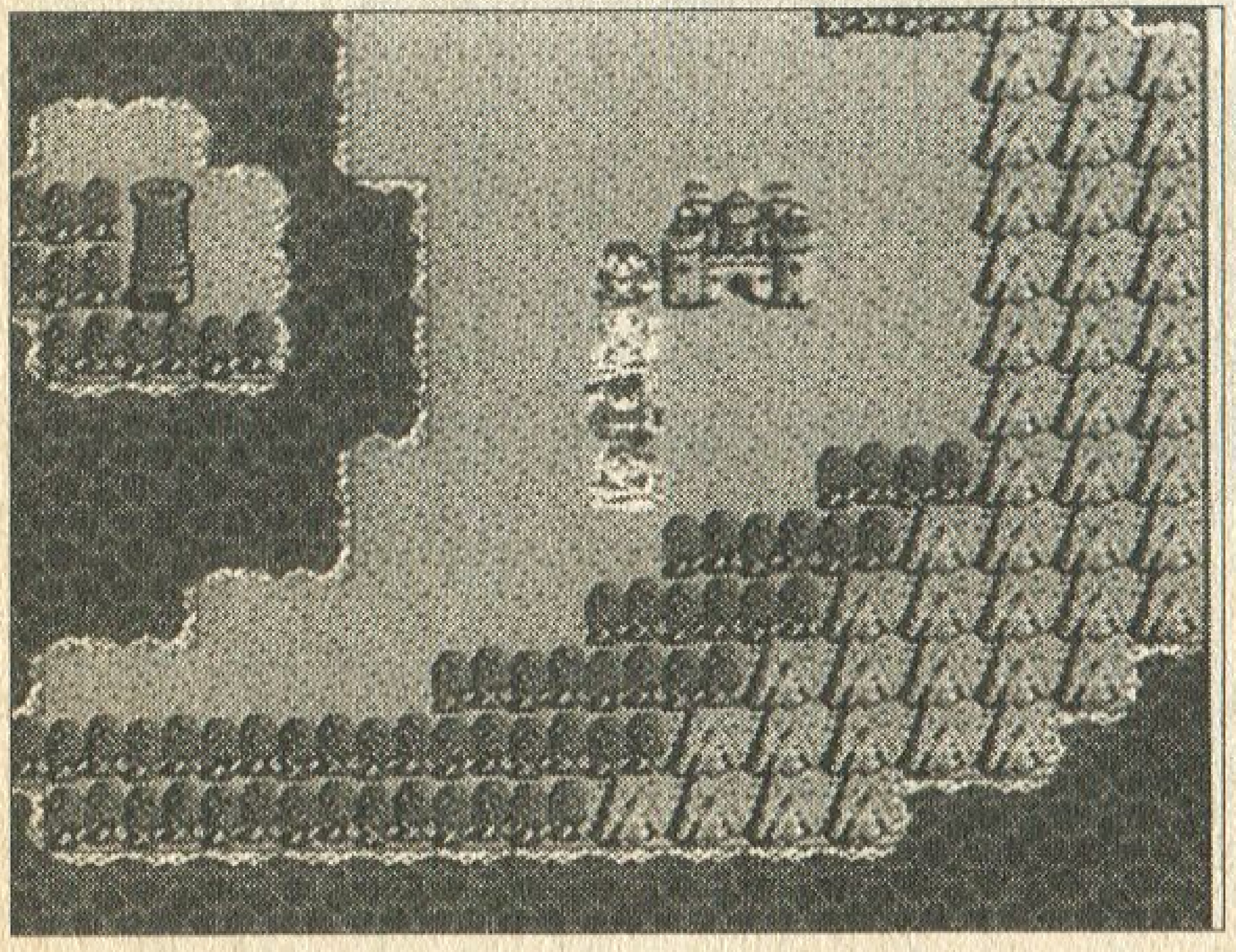
タイムスリップものと二面性のあるドラマが好き。

編・ドラゴンクエストはファンタジーですけど、そういった舞台を選んだきっかけは?

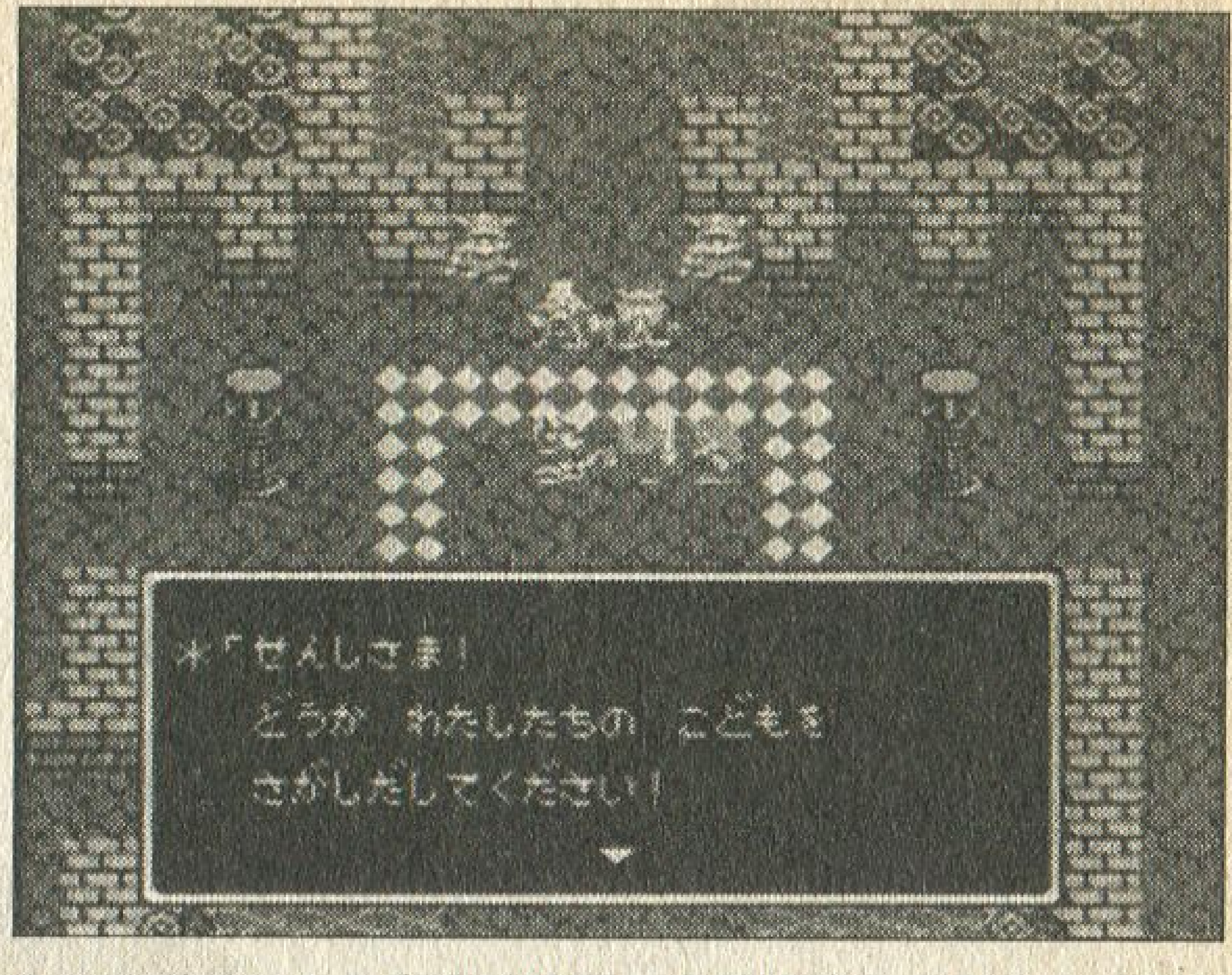
堀井・いろいろ考えたんですよ。現代にしようか宇宙にしようか。江戸時代もあるなと。でもやっぱりファンタジーが一番ぴったりくるんですよ。日本人はファンタジーよく知らないでしょう。知らない分自由に作れるというのがあるんですよね。例えばあれを忍者にしちゃうと、みんなが知っている分、どうしても嘘くさく見えちゃうんですよね。だから、あえてよく分からない世界の方が納得できるかなと思いまして。

編・堀井さん自身もファンタジーはお好きだったんですか。

堀井・魔法というのが好きですよね。銃とかそういうのよりは剣が好きだし、超能力というよりは魔法といわれた方がなんか温かさがあるような気がしちゃうんですよ。僕は、空想癖が強いから、一


ドラマと転職システムの導入でよりゲームが深くなった「Ⅲ」。

ドラゴンクエストⅢ [RPG]
メーカー：エニックス／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥5,900／発売日：'88年2月10日



オムニバスによる表現で仲間への感情移入も考えた「Ⅳ」。

番やりやすい世界だな、と。

編：映画とかもかなりご覧になられるんですか？

堀井：映画は、最近忙しくてあまり見ないですけど。好きな映画ってパターンがあって、時間旅行ものが好きなんですよ。タイムスリップものというのが大好きで。

編：それが「クロノ・トリガー」などに出ているんですね。

堀井：ええ。あと、昔テレビでやってた「タイムトンネル」が大好きで、毎週欠かさず見ていたんですよね。他には二面性があるものが好きなんですよ。水戸黄門（笑）とか、スーパーマンとか。映画では、「天国から来たチャンピオン」。小説だと司馬遼太郎さんとか好きです。

編：では、二面性の魅力ってなんでしょう。

堀井：多分、人生って一回しかないから。人間って二回三回と別の人生を体験したいと思ってるんですよね。ゲームもそうですよね、主人公になりきってやるというのは、そういうのが好きなんだと思いますよね。

編：「Ⅵ」も二面性のある作品ですね。

堀井：違う自分というのも面白いと思うんですよね。

編：「Ⅵ」での自分と融合するシーンは、かなり練り込まれてますよね。

堀井：難しかったですよ。アイディアが最初あって、いろんな話があって、プレイヤーがその噂を聞くと、「お、何!?」という感じを出したかったんですけれども、あれで、どうですかね。

編：まだまだ満足されていないんですか。

堀井：難しいですね、理想を確実にするのは。

編：「Ⅵ」はかなりご自分でも満足されているような印象を受けたんですが。

堀井：出来た当初はほとんど、九十五パーセントくらい満足してましたね。ただやっぱり時間が経つと不満なところが出てきますね。ただ、それがあるから次も作れるんだろうと思うんです。

編：堀井さんの中で「ドラゴンクエスト」というタイトルは、この先もずっと続いていくんでしょうか？

堀井：そうですね。僕自身がやっぱり「ドラゴンクエスト」と言いつつ、実は毎回全く違うものを作っている気持ちがあるんです。だから同じスタッフのチームで作るRPGが「ドラゴンクエスト」だ、くらいの感じで。

編：次は新しいシリーズでスタートですね。

堀井：そうです。

編：もう構想は練られてるんですか。

堀井：ぼんやりですけど。

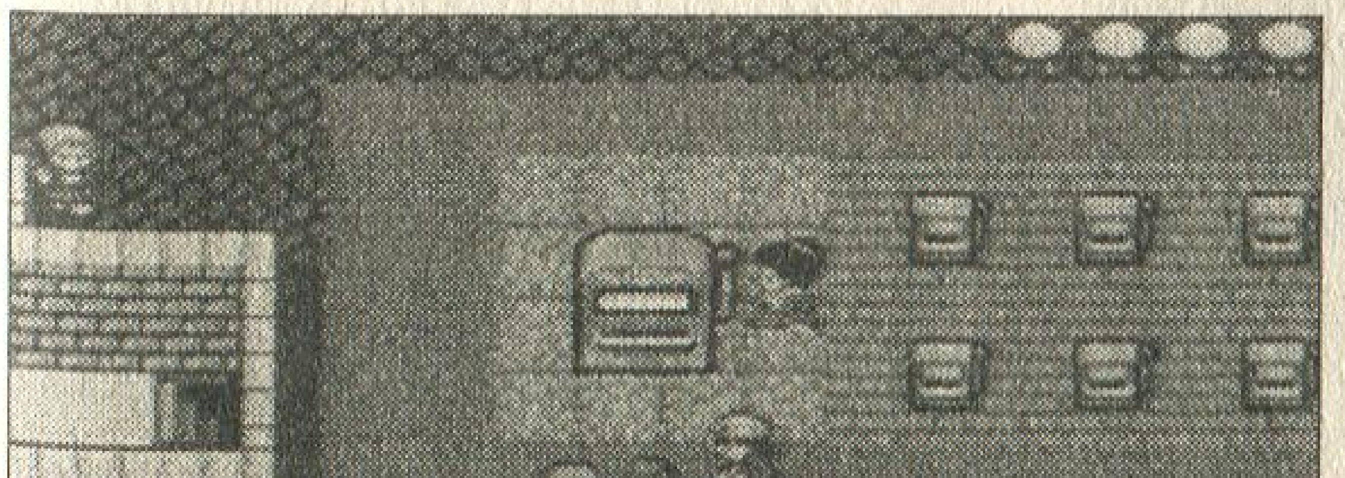
編：次は当然NINTENDO64でやられるんですよね。

堀井：とにかく大容量でやりたいですよね。メモリには、いつも泣かされているので（笑）。ありあまるメモリを絵だけじゃなくて、インタラクティブ性の広がりに使いたいですね。

編：なかなか32ビット機では良いRPGがリリースされませんけど。CDとRPGは相性が悪いんでしょうか。

堀井：そういうことはないです。やっぱり作り手さんの問題じゃないですか。技術ではなんとかカバーできていくと思いますけどね。

編：では、面白いRPGを作るためには何が必要なのでしょう。



「Ⅴ」はドラマ性を全面に出したつくりとなった。

ドラゴンクエストⅣ [RPG]
メーカー：エニックス／機種：ファミリーコンピュータ／価格：￥8,500／発売日：'90年2月11日



堀井：感性ですよね。これはもう、小説家も漫画家も一緒なんですよ。面白いものを作れるかどうかということになるんで、どうしても才能の問題じゃないかと思うんです。だから本当に作ってて面白いかどうか分からなくなることがしょっちゅうあります。これ面白いかな、と思ってときどき人にやってもらって、面白いといってもらって安心するといったような。いつも不安ですよね。これでいいのかな、つまんないんじゃないかみたいな。技術じゃないんですよね。

編：才能ですか。

堀井：ただ、僕は他のゲームを見る限り惜しいゲームが結構あるんですよね。いいものはあるんだけど、なんか惜しい。惜しい部分があるばかりに、クソゲーになっちゃってる。本当にテストプレイやったのかなという。やればこんなのうっとうしいって誰でも分かるんじゃないかと思うんですよね。だから、才能以前に、自分が完璧にプレイヤーになりきって自分がやってみるという客観性がまずあるんじゃないですか。意外なのが、ユーザーの時は文句をいうくせに、作り手になると内容を難しくしちゃうという（笑）。

編：常にユーザーの立場に立てるということなんでしょうか。

堀井：かえって実際にやってみて、こんなことやったら面白いけどうっとうしいなとか。結構ゲームって一個でも変なところがあると、もうやる気なくなっちゃいますよね。ボタンを押すときの何かが若干遅いとか、動くスピードががたがたするとか、やる気なくしますからね。

編：ドラゴンクエストはいっぱいウィンドウあきますよね。あの辺というのは、なぜ改良しないんだという人もいますが。

堀井：あれは改良してるんですよ。既に「Ⅵ」の反省もかなり出てまして、次には生かされます。だから、Bボタンを押したときどこに戻すか、というのも結構ポイントなんですよね。人っていいものは気づかないんですよ。悪いところはうっとうしいな、と思うんですけどね。

編：最後にドラクエのファンに一言お願いします。

堀井：そうですね。今度の「Ⅵ」は世界を楽しんでもらうという意味で、自分から楽しんでもらわないと辛いゲームになっているんで、悩むことを楽しんで欲しいという気がしますよね。割り切って、で、無駄をなるべくしたくない人がやっちゃうと、意外と辛いかな、と。

編：では、既にクリアしたユーザーに対しては。

堀井：そうですね。今「Ⅲ」の軸やってるんで、楽しみにしててください（笑）。あとはみてないイベントも結構あるんじゃないかと思いますね。

編：もう一回やってみてと。

堀井：もう一回は辛いでしょう。もう一回やるの、僕そんなに好きじゃないんですよ。倒す前の直前のセーブデータでどこでも行けるし、何でもできるようにしてあるんですよ。小さなメダルでも全部集めようとしていけなくなってるところって一ヵ所たりともないんです。ベストドレッサーとか、スライム格闘場もいけるし。多分一回目にクリアしたときは途中までしかやってないと思うんですよ。

編：わかりました。今日はお忙しいところありがとうございました。

（聞き手・構成　斎藤亜弓）

ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁[RPG]
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,600／発売日：'92年9月27日

パソゲー良品

Vol.1 1996

パソゲーには地味ながら良質なゲームが沢山ある。そうした作品を、今号から小野さんが独自の視点で紹介！

小野です。早速ですが、パソゲーには時折はっとするような内容の作品が登場しますが、その敷居の高さゆえになかなか評価されにくい面があります。この項では、そうしたパソゲーの中から地味ながら良質な作品を取り上げて紹介していこうと思っています。

PG（パソゲー） 量より質の転換「EF2000」

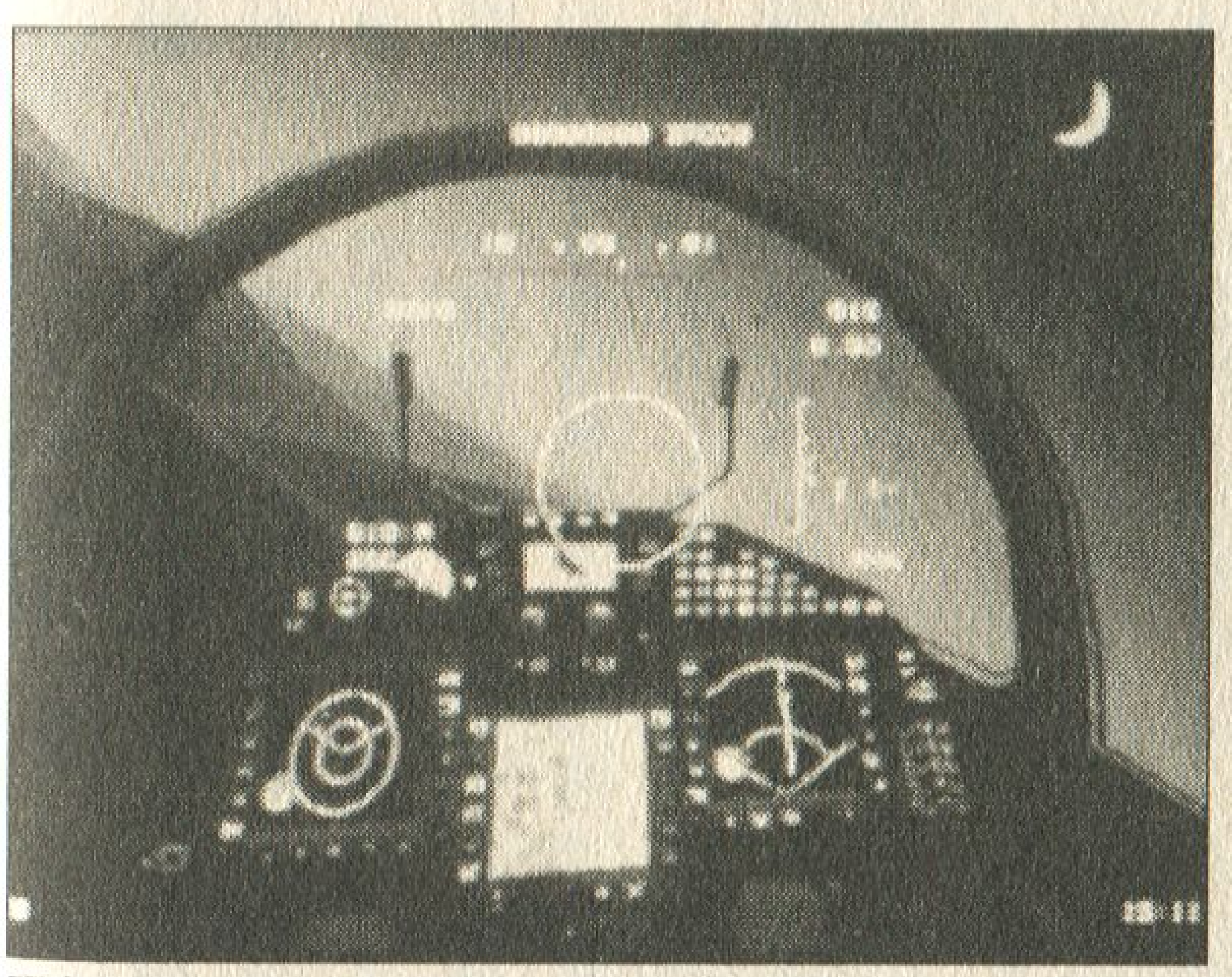
さて、栄えある第一回目のゲームは、英DID社開発、OCEAN社販売、国内ではイマジニア発売の海外フライトシミュレーター「TFXユーロファイター2000」（以下EF2000）です。プレイヤーはNATO軍の誇る最新鋭戦闘機、ユーロファイター2000を操って、第三次世界大戦の勃発したノルウェー空域で大空中戦を体験することになります。

内容自体は「飛行機を操って敵機を撃墜する」いわゆるフライトシミュレーターで、その中でもゲーム性よりもシミュレーション性を重視した作りになっています。

実はこのゲームは、同社より昨年発売された「TFX」というゲームの続編なのですが、開発陣が「量より質の発展を目指した」（なんか任天堂みたいやね）と言う位にゲームシステム部分の作り込みの光る好ゲームなので、ここではその辺のこだわりを中心に紹介してみようと思います。

まずこだわりその一は、視界の制限を一歩突き破った「バーチャル・コクピット」です。

これまでのフライトシミュレーターでは、主要な計器と画面が、すべて前方視界の中に配置されて



現在あるフライトシミュレーターの中では最高級の３Ｄ画面。

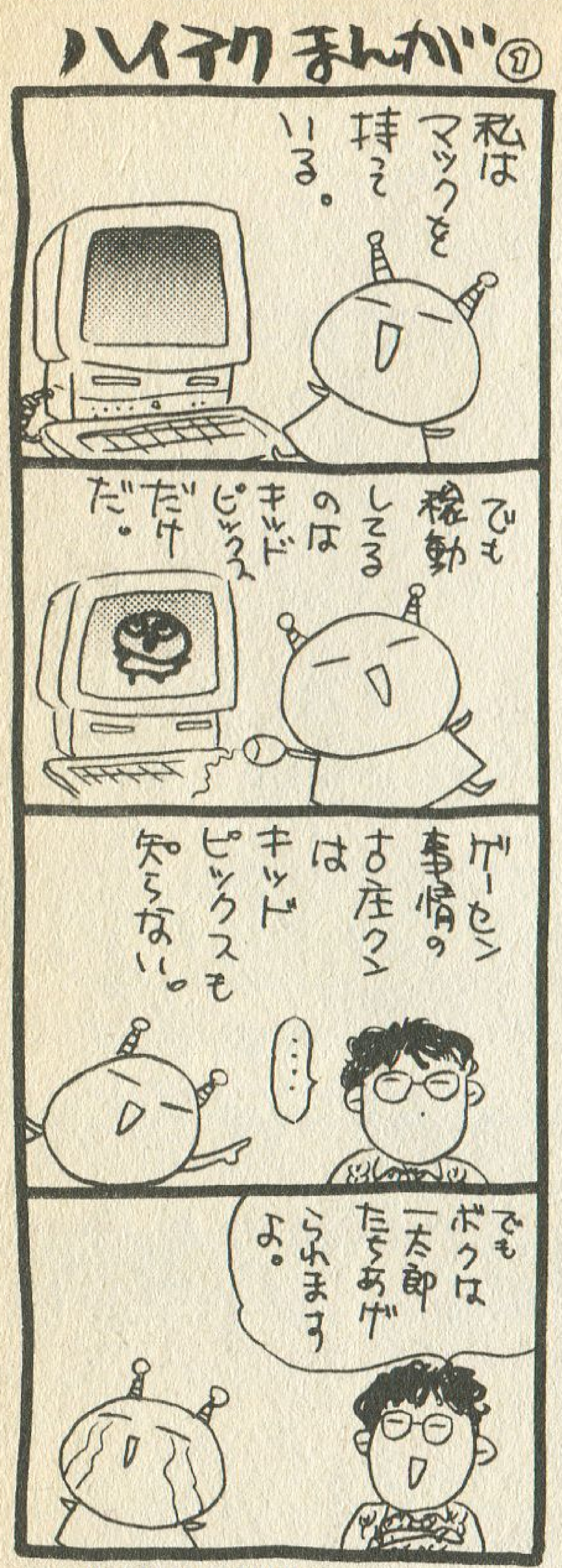
エロの星の下に 南敏久

第3回 天使たちの午後コレクション

小野さんの「パソゲー良品」の真下に移転して、何か「天声人語」みたいになってしまったエロコーナーの第3回です。この本が出る頃はもう4月。真新しい制服に身を包んだ小娘どもが我が家の前を通り過ぎていく、制服マニアの僕には嬉しい季節です。女の子の肩が好きな僕としては、肩のボンヤリしたセーラー服よりも、ラインのクッキリしたブレザーの方に心ひかれる（肩のラインの他にもブレザー好きの理由はあるのですが、今回は割愛します）のですが、そんな僕の趣味嗜好を決定づけたのが、今回紹介する「天使たちの午後コレクション」内に収められている「天使たちの午後2・美奈子」なのです。

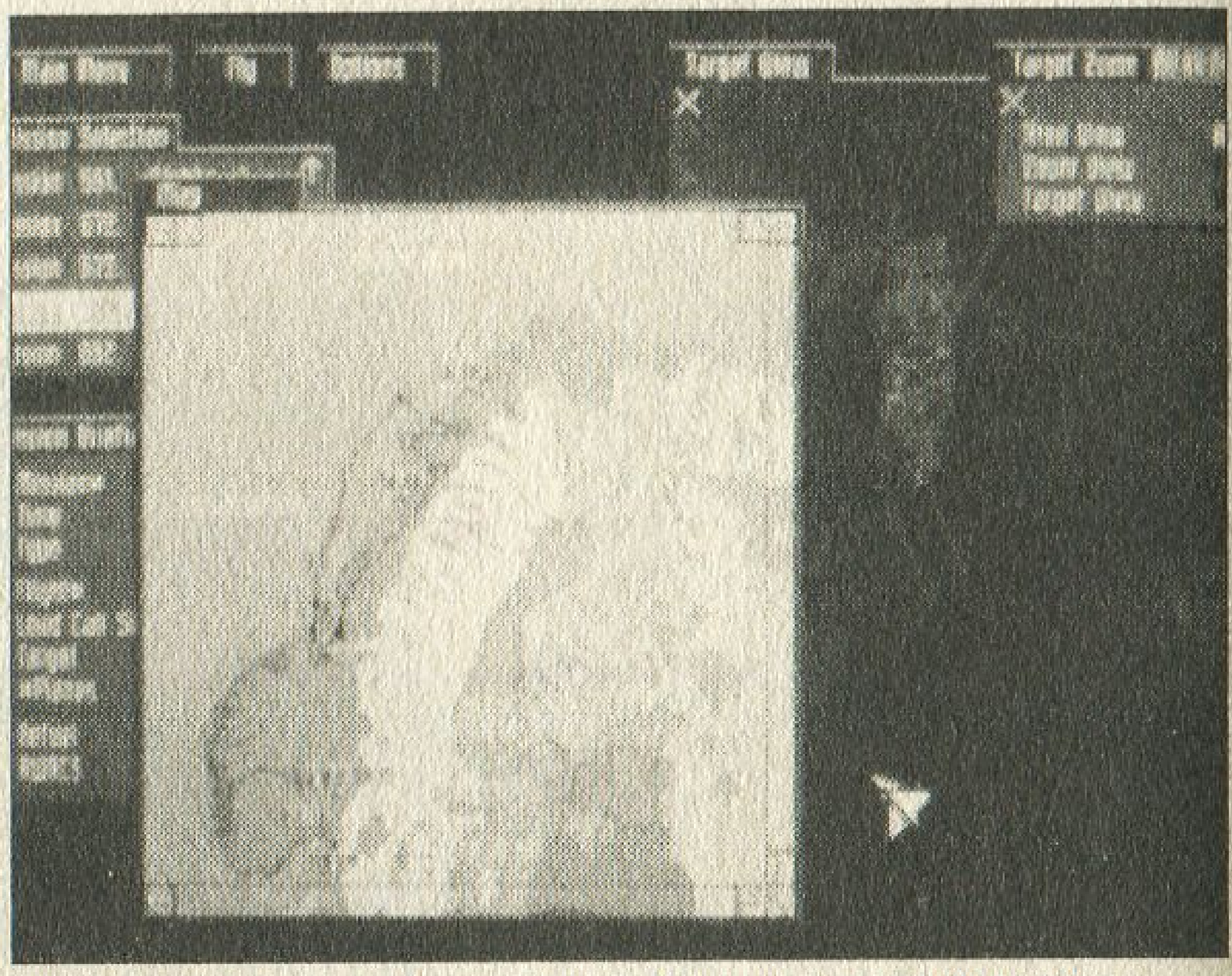
このゲーム、今から10年近く前に発売されたゲームのリメイク版

南　敏久（みなみ　としひさ）……今回より年齢不詳。今だ鳴かず飛ばずの造形アルバイト。イメクラで女教師プレイをしたいが為に、最近ダイエットを始めたとの噂あり。



マンガ／さいとーあゆみ

いました。しかし「EF2000」では、視界のスクロールと敵機の補足を連動させることにより、より自然な視界での操縦が可能になっています。そのため「レーダーを見ながら敵機を前方視界に入れるように機体を操縦して、それからおもむろに攻撃する」のではなく、「すれ違った敵機を肩越しに見続けながら旋回してミサイルを発射する」ことが可能になったのです。この辺り、文字で説明するのはなかなかに辛いものがありますが、少なくとも今後のフライトシミュレーターの標準システムになっていくでしょうし、レーダーというギミックをもり込めない、第二次世界大戦までのゲームでより効力を発揮することになると思います。


戦場全体をシミュレートする作り込みの深さが光る。

こだわりその二が、キャンペーンゲームでの背景世界の描き込みの深さです。

　これまでのフライトシミュレーターのキャンペーンゲームは、プレイヤーパイロットが決められたルート、ストーリーに沿って任務を積み重ねていく、いわゆる「面クリア型」でした。しかし「EF2000」では、まず戦場となる北欧三国に展開する軍の動きを、戦闘機一機、トラック一台レベルで管理計算し、その中でプレイヤーパイロットの任務が自動生成されていく形をとっています。プレイヤーが直接参加する任務以外での戦場の表現が、群を抜いているのです。

　フライトシミュレーターには環境シミュレーターという側面もあるのですが、それを航空機の挙動に留めず、戦場全体のシミュレートにまで押し広げた制作陣のこだわりには頭が下がります。誰でも思いつくのだけど実行すると大変な企画を誠実に作り込む姿勢、この辺りに海外パソゲーの良さがあると言えるのではないでしょうか。

　そしてこのゲームが果たした背景世界の表現は、他ジャンル、例えば世界観主導のRPGなどにも影響を与えていくのだと思います。

なんですが、実は当時僕が初めてプレイ&クリアしたパソコンのAVGでして、当然コマンド選択ではなくキーボードによるコマンド打ち込み式でした。「投げる　ウンコ」とか「喰らわす　回し蹴り」など無茶なコマンドを入れては喜んでいた記憶があります。今回のリメイク版ではこれがコマンド選択型に直されており、まるでBダッシュ機能のないマリオのようで面白味が薄れてしまっています。個人的には欲望をダイレクトに入力できる打ち込み型のエロゲームを大容量で作って欲しいのですが、どこかのメーカーさんいかがでしょうか。


初期アダルトゲームの代名詞ともなった「天使たちの午後」シリーズ。

TFXユーロファイター2000［フライトシミュレーター］　メーカー：イマジニア／機種：DOS/V／価格：¥12,800／発売日：'96年2月16日 © 1995 Ocean Software Ltd./Digital Image Design

天使たちの午後コレクション［AVG］　メーカー：ジャスト／機種：PC-9801／価格：¥9,800／発売日：'95年2月22日 © JAST



の

リエイターに期待する。

制作者たち。

徹底インタビュー特集！

クリエイターとはいったい何だろう。

新世代機と呼ばれたハードたちも、現行機として落ち着いてきた昨今。クリエイターの存在はますますクローズアップされてきた。ドラゴンクエストが、物語という「表現」を持ち込み、ゲームという媒体の中に作家性が生まれてから10年。クリエイターたちの描く世界は進化を続けている。ハードの性能の向上はゲームをただの遊べる「おもちゃ」から表現する「作品」へと昇華させる。また、安価なCDは実験作を生み、ゲームは新しい世代に入ってきたように思える。

「電脳戦機バーチャロン」、
「アクアノートの休日」、
「パンツァードラゴン」、
「真・女神転生　デビルサマナー」、
「ガーディアンヒーローズ」、
そして個性的な海外ゲームたち…。

それら意欲作を生み続けるクリエイターたちは、いったい何を想っているのだろう。

深いゲーム性と新しいものを探し続ける彼らたち、気鋭のクリエイターを直撃する。

今が旬

新しい時代を担う、ク



CREATOR SPECIAL INTERVIEW
CHAPTER
1

ゲーム批評に言ってもらいたい「バーチャロンは終わったのか？」（笑）

―セガ・エンタープライゼス　亙重郎氏／尾崎弘一氏インタビュー―

「電脳戦機バーチャロン」は、目新しいロボット対戦という形態を取りながら、実にゲームバランスが良くとれた作品だ。この作品を企画した亙氏と尾崎氏に、バーチャロンを取りまく現状について語ってもらった。

作り手のポジティブな姿勢を提示

編集部（以下編）：アーケードで、3Dというと格闘主流の現状で、あえて「バーチャロン」のような格闘シューティングを作られた意図はなんでしょう？

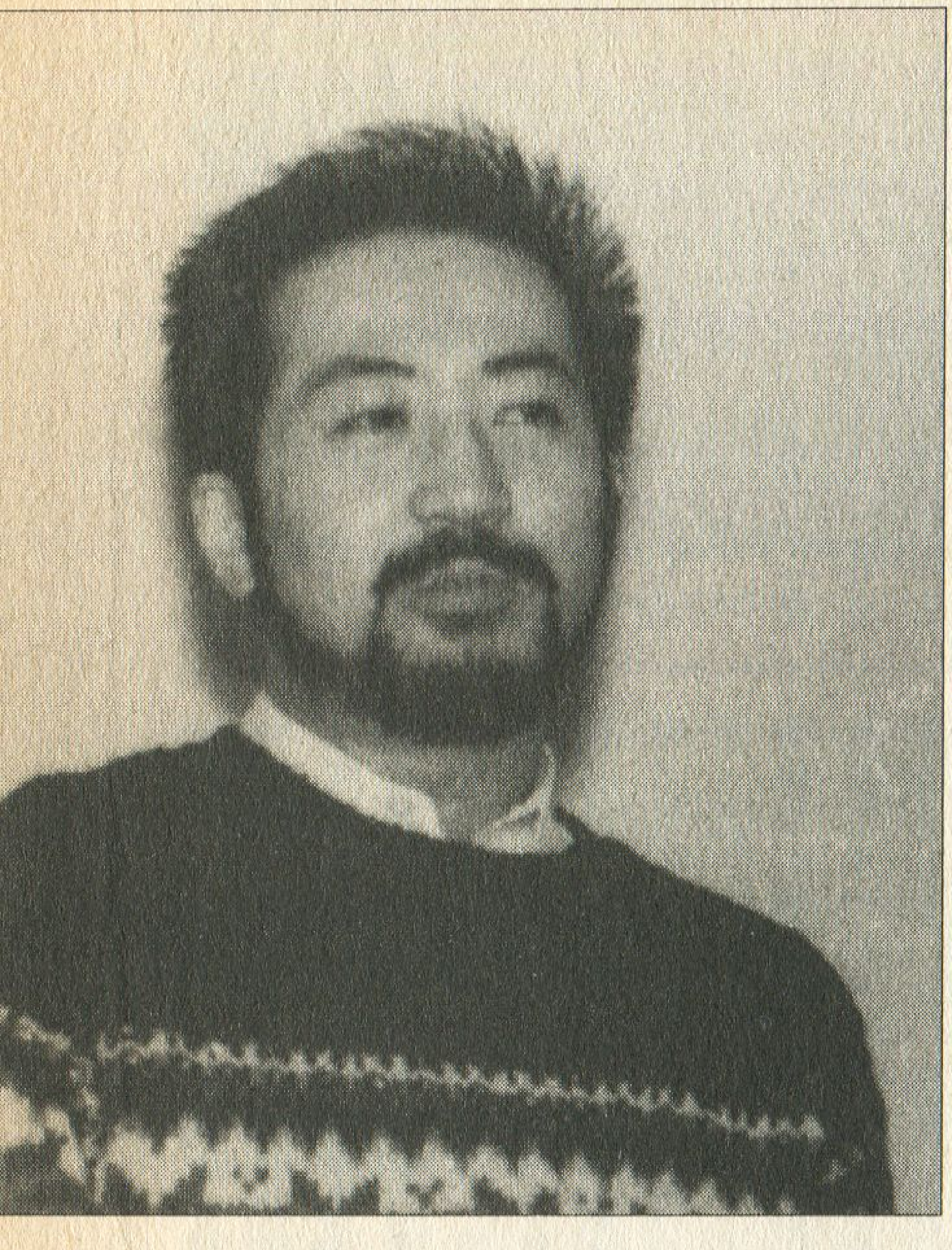
亙：作り手の方がポジティブに、こういった遊び方もあるんだよ、と提示して、それをプレイヤーの皆様に判断してもらう姿勢をみせたかったんです。今ハヤリのものを出すと売れるからという理由だけで作っていくのは駄目なんじゃないかと思います。ロボットというのは、日本ではそこそこいい感じの素材なんで、それを使って、新しい遊び方、楽しみ方を提示していくという方向性が一つありました。ロボットを今一番生かせる舞台は、ゲームじゃないかと。ある意味で、いい雰囲気が残っているジャンルだと思うんで、ロボットに活躍の場を与えてやるとまた活性化する。命が吹き込まれて、分かる人には分かってもらえて良いフィードバックが期待できるんじゃないか。そういった意味のメッセージを送りたかったんです。

編：ロボットゲームは、マニアックな印象がありますが。ロボットを扱うことに危惧はなかったですか？

亙：超ありまくりですよ（笑）。実際難しいです。ロボットっていろんなことが出来るので、かえって困るんですよ。これが含まれていないとロボットじゃないという範囲がすごく広くって、それを最低限含める作りにするだけで、いろんな意味のゲーム性を包含するものになっちゃうんですよ。格闘だったら格闘一つに絞り込んでゲームを作っていくと、キャラクターをロボットに置き換えただけ、と思われちゃう。遠距離射撃に絞り込んで作れば、ＳＴＧとしてはまともだと思うんですけど、それも自機をロボットの絵にしただけのＳＴＧだとしか思ってくれない。ロボットとゲーム性という二つがある程度のバランスを持ってかみあってくれないと、ロボットとは思ってくれないんです。そこら辺で僕ら自身もロボットを扱おうという話になったときに、あまりにも大変なので、避けて通れるものは避けて通りたいみたいな弱気な時期もあったんです。でも、逃げる訳にはいかないので、あえて挑戦してみました。

編：ただロボットといっても、定義は曖昧ですからね。

亙：例えば、ガンダムみたいなのを見て『ああ、ロボットかっこいいな』と思った人。ああいう感じでロボットを動かせると面白いな、と誰もが思ったと思うんです。ただ、誰もが思ったにしては実現が難しすぎる。でも、誰かがいつかやらなくてはいけないことだ



亙重郎氏…㈱セガ・エンタープライゼス　第三AM研究開発部プランニングセクション所属。「電脳戦機バーチャロン」のチーフディレクター。

し、それをいつやるのかタイミングを見なくちゃいけないし、ハード的にもソフト的にも材料がそろっていないと出来ない。そんな状況の場に、たまたま僕らがいあわせて、ある意味原動力がありえたので、作ってみたと。

バーチャロンは完成度50パーセント

編：バーチャロンはプレイ感覚がいいですよね。

亙：ゲーム的な操作系に関しては、かなり大変でした。なるべく感覚に正直なものにしたかった。よく出来た3Dゲームとかだと、弾がこっちにくると体が勝手に動いちゃうんですよ。体をよけるつもりでレバーを横に倒してもらえれば、横によけられる、といった基本的なところをはずさないようにうまく作ったつもりです。その辺も含め、僕ら自身はロボットを使ったゲームとしての今のバーチャロンの完成度は五十パーセントくらいだと思っているんです。まだまだ進化の余地があるし、これが完成形だと思ってもらっても、それはお互い寂しいよね。

編：どういった点が残り五十パーセントなんですか？

亙：最初にロボットでゲーム作ろうという話になったときに、今まで僕らが見てきた映画やアニメのロボットがどんなことをしていたのかリストアップしたんですよ。また、それまでに出ているロボット系ゲームをまめにプレイして、何が出来て嬉しくて、何が出来なくて悔しかったか、そこら辺を話し合ったら、かなりの数があがったんですよ。たしかにこれが全部出来ると、すごいロボットゲームにはなるだろう。だけど、これをいっぺんにやろうとしたら十年あっても足りないんじゃないか。それに全部出来るようになっても、プレイヤーがついて来れないかもしれない。だから、最低限のものを前菜として出したっていうのがバーチャロンなんです。

編：ユーザーを徐々に育てていくという感じですか？

亙：育てていくっていうよりも、プレイヤーの方からいろいろと意見を言ってくれると、僕らとしてもすごくやりがいが出ます。わりと日本人って受け身なんで、作り手の方も、こういうのが売れるから作るみたいな感じで出しますし、プレイヤーの方もとりあえずとっつきやすそうなものを選ぶ、みたいな感じがあるんですけれども、僕らはバーチャロンでポジティブに『こういう遊び方が出来るはずだよ』と出したんで、プレイヤーの方も『これちょっと嫌だな』とか『こういう遊び方が出来ないと俺はロボットゲームと認めない』みたいなことがもしあるんだったら、ポジティブにどんどん言ってくれれば、僕ら自身のアイデアと合致する部分が出てくると思うんですよ。それをバランスよく兼ね合わせて、みんなが望むような方向性でバージョンアップしていきたいなと思ってます。

バーチャロンが発売に至るまで

編：バーチャロンは、ギャラリーも楽しめるゲームですね。

亙：ライブの中継画面は完全にギャラリー向けですよね。あれは今までロボットゲームをしたことがない人に見てもらって、『なんか、ちょっとよさげじゃん』と思ってもらうきっかけになればという気

読者の主張　ゲームを駄目にするものは？

バンダイ系のアニメゲーや人気声優を使ったデジコミ。

（岐阜県　ましりと）

持ちで作ったものなんですけれども。うまい人のプレイとか、飽きないですよね。あれを見ていると、演出家とかが頭ひねって絵コンテ切って出来るクオリティー、あるいはそれに準ずるもの、そういったアクションが、百円をいれて一生懸命プレイしている人の手によって演出されてしまう。僕ら、バーチャロンに関わって足掛け二年くらいたっているんですけれども、いまだに中継画面見ていると『すごいな』みたいな（笑）。『どうしたよ君たち。かなりいいんじゃない？』なんて自分たちで思ってしまいます。

編：バーチャロンは出始めは、大型筐体なので、普及しづらいという懸念もあったかと思うんですが。

亙：その点、非常に文句いわれましたね（笑）。ボード二枚使っての通信対戦ですから、バーチャファイターみたいなボード一枚とは、価格がそこで倍違うんです。そもそもロボットゲームというのは、うちみたいな会社だと、風当たり強いんですよ。やるな、やめろみたいな声のある中で、しかも価格が高い。先が見えないのに価格が高いゲームは、基本的にやってくれるな、というような向かい風の中で、あえて押し切っちゃったところがあるんですよ。

編：あと、いくつかのタイム設定があると思うんですが、設定を変えることでバランスが狂うのでは？

亙：狂いますね。このゲームは九十秒で対戦することを前提に作ったんです。バランスは微妙な所で設定されていて、弾のスピード、フィールドの広さ、地形の配置などの計算を延々半年以上チェックしていました。それで算出された数値が、標準で九十秒、最短でも七十秒ないと、いちばん最初にプレイした時に満足感が得られないという結果を出しているんです。一応、仕様書にはそう書いているんですけどね。ただ、どうしてもアーケードの人は、こちらの考えと違った方向性で営業してしまうことがあるので、仕方ないことですね。

編：いろいろ困難を乗り越えられて完成させたのですね。

亙：そうですね。チームのみんなの意見を無視できないので、一度みんなに聞いたことがあるんですよ。『格闘ゲームだったらロボットものでもすぐに作らせてもらえるし、それなりの評価を受けることができるだろう。ただし、俺たちが作りたいような、いわゆるロボットがロボットらしい戦い方をするものを作るとなると、これから先すごく苦労すると思われる。君たちはどっちがいいか』と。そうしたら、みんなただの格闘ゲームは絶対作りたくないって言ってくれたんですよ。それから本当にいろいろと横やりが入ったりしたんですが、決心自体は最後まで変わらなかったですね。

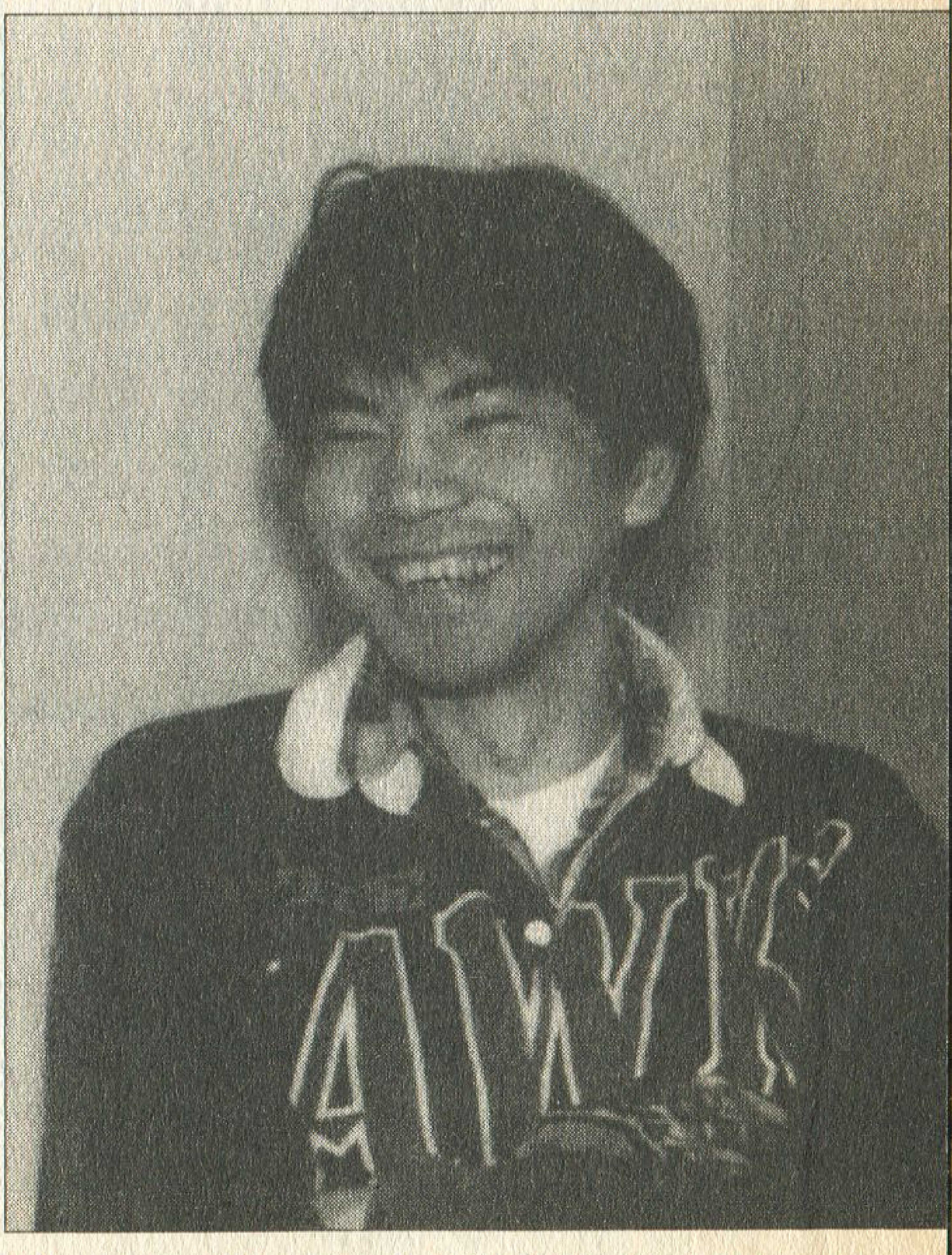
編：良いスタッフに恵まれたんですね。

亙：そうですね。みんなロボットを好きでいてくれたと思います。

やるんだったら喜ばれるものを作りたい

編：グラフィック面で苦労された所はどこでしょう？

尾崎：今までのロボットゲームは、有り体にいってハズしているモノもあるので、やるのだったらある程度みんなに喜んでもらえるものにしないといけない。その時に、じゃあロボットはデザインが



尾崎弘一氏…㈱セガ・エンタープライゼス、第三AM研究開発部プランナー。「電脳戦機バーチャロン」のグラフィック面を担当。

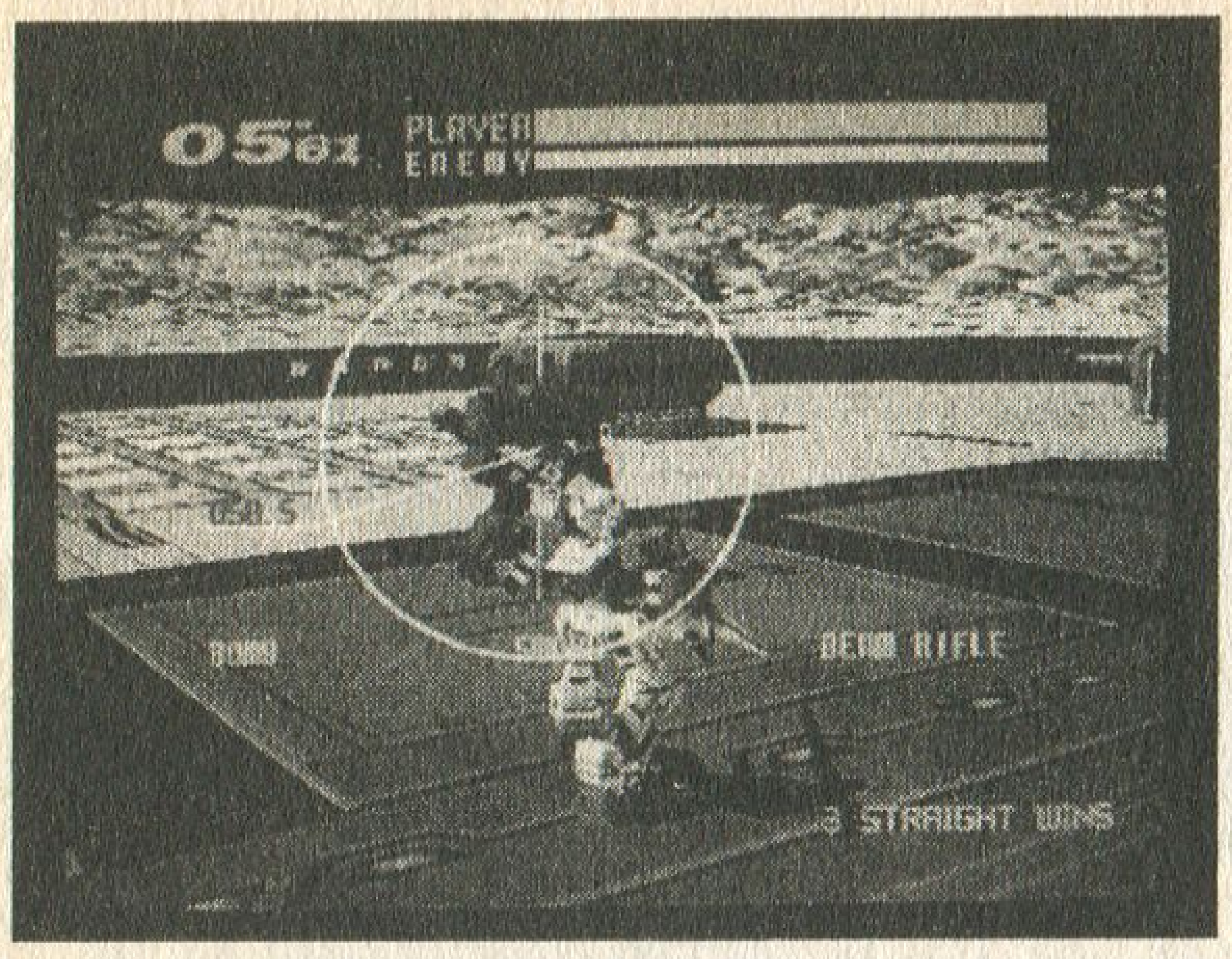
読者の主張
ゲームを駄目にするものは？

グラフィックだけでシステムなどどうでもいいようなゲーム。

（愛知県　セガマン）

命なんだからと、カトキ（ハジメ）さんをなんとか呼んでこようとなったんです。それが今回、わりとスムーズにいきました。カトキさん自身、かなりこっちの方向に興味を持っているということで、僕ら自身のやる気と彼のやる気がうまくフィットした所があったので、一緒にやっていこうという所まで持って行けたんです。

亙：最初のとっつきということに関してグラフィックの果たす役割ってすごく大きいと思うんですよ。カトキメカが、いい感じで走り回ってるのと、素人くさーい（笑）ロボットがどたばた走り回っているのとでは、第一印象がかなり違うと思うんです。今回そういった意味で、本当にカトキさんにお世話になってるし、ゲーム性にマッチしたロボットを作ってくれている所は、重要なポイントでしたね。デザイナーがただ『俺こんなロボットを出して欲しいんだよねー』みたいな感じじゃなくて、まず僕らの『こういうことがやりたいんだ』という話を聞いてもらって、それに対してある種のラフを出してくれて、またそれに対して僕ら自身も話し合いながら、やりたいデザインの構成とゲーム性というのがかみあった答えを出していく。そういった感じでの制作を経て、かなり新しいコンセプトのロボットに仕上がったと思います。つまり、今までのテレビアニメーションに出てくる、見た目が良くって、ポーズ取りが良かったロボット、変形をいかしてるロボットっていうのとは違い、ゲームとして良いモーションが出来て、分かりやすい攻撃が出来て、なおかつ見栄えもいいという方向性とコンセプトでゲームに組み込むとどんなロボットになるかということについての答えの一つが提示されているんです。



限りなくスムーズに動くバーチャロイドたち。

編：それぞれのロボットにも個性があって、感情移入がしやすいですよね。

亙：そう言ってもらえるとすごく嬉しいんです。よく開発の内部とかで、みんながゲームをプレイしているとき『俺のライデンに何をする』みたいなことを言い出すんです（笑）。作ってる本人の側でそう言われると照れくさいんですが。でもなんかそういう気持ちでプレイしてくれていると嬉しい。

尾崎：思い入れが出来るゲームというのは、やっぱり良い作品だと思うんです。そういう思い入れのできるものにしようというのは、デザイナーのカトキさんと最初から話はしていました。

編：バーチャロンのロボットには機能美のような動きの美しさを感じますが。

尾崎：どこまで機能美なのかというと、疑問ですね。ゲームのためのデザインなので、機能はないわけですよ。車とかバイクは実際に走らなくちゃいけないという意味で、機能美があると思うんですけど。実際にロボットがあったら、いかにもこういう感じなんだろうなと思わせる説得力だと思うんです。

亙：みんなが感じる機能美とゲームとしての機能美というのはまた違うんですよ。ゲームとしての機能というのを考えると、これをやるとプレイヤーが画面が見にくくなるとか、デザイン的な美しさが、機能妨害になってしまうことがある。

尾崎：それは機能美というか、機能としてそういう配慮が必要だということです。

亙：で、そこに機能を入れると、美が損なわれるという、パラドックスがあるんです。

尾崎：デザイン的にはかっこいい、ディティールやスタイリングは良いんだけど、ゲーム的にはボツ、みたいなのはありましたね。

アーケードは感動できる場

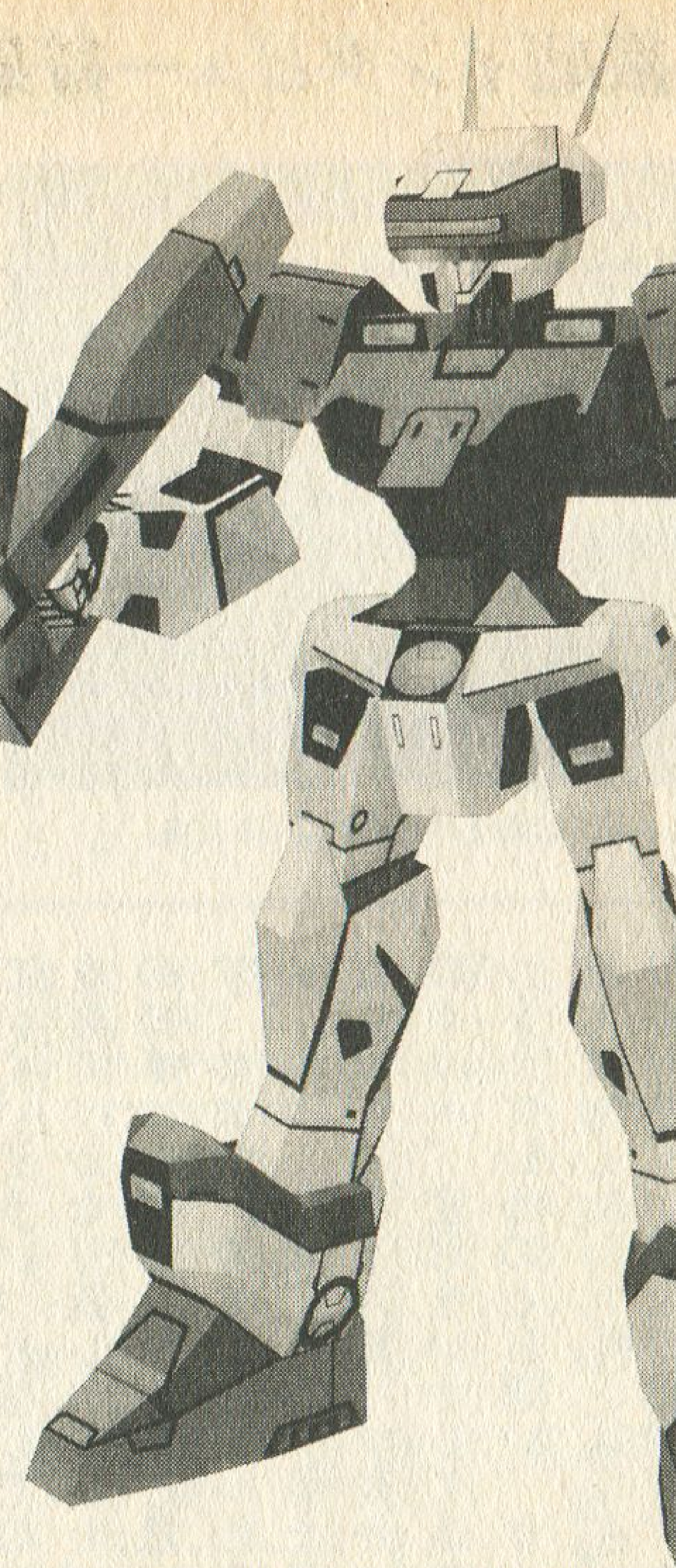
編：アーケードの対戦ゲームには、待ちや逃げなどが問題になっ

読者の主張
ゲームを駄目にするものは？

安易なゲーム発売と、制作していて「これは面白いのか？」って思ってるかどうかわからんメーカーがいること。
（群馬県　ごんたくん福澤）

てますが、その辺についてはどうお考えですか？

亙：バーチャロンでも、すごく逃げ足の速いロボットというのが存在するんですよ。ちょっと当てて、逃げてるだけ。本人たちはそういうつもりではないのかもしれないけれども、結果的に『君たち良く逃げてるよね』みたいになる。それって百円入れて逃げ回ることに喜びを感じているのか分からない。それは作り手側に隙があったと言えばゴメンナサイなんですけど、その前にこちらからお尋ねしたいのは、百円いれて隠れているというのは本当に面白いかっていうことですよね。楽しく遊ぶということを忘れないで欲しいですね。勝つことに執着するという姿勢は、ちょっと遊びとは違う。僕自身、そういうプレイをまともに見ると、悲しい気はしますよね。百円入れてるんだから、コミュニケーションするつもりで積極的に遊ぶという姿勢がないと。僕らが提供している素材をどうやって使うのかプレイするみなさんが考えて、初めて面白いシーンが出来てくると思うんです。そういった意味では、双方向性っていうのを作っていかなくちゃいけないと。自分たちで遊び方を編み出していくという風にやって欲しいですよね。アメリカなどでストリートバスケやってる人って、みんなが道端で勝手なステップとか、勝手なシュートとか編み出して、自分で勝手に名前付けてるんですね。それを人様に見せびらかして喜ぶ、みたいな。みんなが雑誌のマニュアル通りにプレイして、『どうだ、マニュアル通りだ』というプレイしても、『それってこの前の雑誌に載ってたね。君よくマスターしたね』で終っちゃう（笑）。もっとポジティブになって遊んだ方が絶対楽しいよ、ということは言っておきたい。



主人公キャラのテムジン。主人公だけあって使いやすく強い。

編：確かに「遊ぶ」ということはどういうことか考える必要があるのかもしれないですね。

亙：ギャラリーに感心されたりすると嬉しいじゃないですか。『ちょっと、今の俺のプレイ見た？』みたいな（笑）。そういう姿勢でやっていくと盛り上がると思うんです。昔、シューティングゲームで、ただならぬ弾よけをしている所を見ると、みんなで集まって『おお！すげえ！』っていうのがあったじゃないですか。せっかくみんなが集まってきてプレイする場なんだから、その場をもっと利用してよ。自分をアピールできるし、感動できる場でもあるんだから。家でも隠れて、アーケードでも隠れてる君は、人生逃げてる（笑）。やめろよ（笑）。

新しいアプローチを常に試みる

編：バーチャロンはシューティングで対戦している所が新しいと思うのですが、新しいゲームについてどうですか？

亙：今までの対戦格闘ゲームは、ある程度閉鎖された空間だったんで、限界がありました。今回みたいな広いフィールドになってくると、今度は逃げという問題が一気に噴出してきた。そういうものはもちろん僕ら自身、ある程度抑えるように努力しますけれども、そういった欠点があるゲームの中で、プレイヤーの中で約束して自粛し合うみたいな、自分たちなりのルールを遊びに持ち込んでいくという姿勢が欲しい。それを見て

僕らは、遊び手のルールが分かり、それを今後のゲームシステムにフィードバックすることが出来る。そういった感じでお互いに学びあってこそ、これからがあると。そうしていけば、僕らの出したバーチャロンの遊び方が根付いていくんじゃないかな、と思って見てるわけです。

編：最後に、これからのアーケードゲームについて一言。

亙：確かにストⅡは面白かったし、バーチャファイター2も面白かった。バーチャファイター2が面白いのも分かるんだけれども、僕ら自身は新しいゲームが出るときに一番望んでいるのは、新しい土俵なんです。つまり、続編が出たら、前作をやっていた人が圧倒的に強い、というのを求めていない。新しいゲームが出たら、自分たちの適性とか測りながら、強さを試し合うようなそういった作品が年数十本というわけじゃないけれども、一本は出て欲しい。違う土俵で違った戦い方が出来て、今までの経験値とかがある程度までは使えるんだけれど、新しく始めた人でも上手くなれるというようなものが常に供給されるような場でないと、アーケードから足が遠のいていっちゃう人もいるんじゃないかと。別に対戦ゲームにジャンルを絞るつもりはないですけれども、今までと違ったアプローチでゲームをポジティブに楽しんでいけるようなものを供給していかないと、みんなマニュアル男になっちゃうと思うんですよ。プレイする前に雑誌を読んで知識を入れて、コマンド入力とか覚えておかないと、いきなり対戦するのでは撃退されるのはもう見えてるぜ、みたいなことになっちゃうと思うんです。そういった意味でも、バーチャロンのような新しいアプローチをしていかないと、僕ら自身もつまんないし、アーケードにきている人もつまんないだろうなという気はしてますね。ただ、どういうジャンルでどういう素材が良いのかというのは、その時その時の時流があるじゃないですか。それでそこら辺を見極める目が肥えていないと。これがこの商売の難しい所だと思うんですけれども。

尾崎：新しい材料を豊富に使えれば、苦労はない。

亙：でもそうすると、いっぱい作らなくちゃいけなくて、それはそれで大変ですね（笑）。

尾崎：そうなんですけど、そういう苦労は現実的にはないじゃないですか（笑）。ありすぎて困るというのは幸せです。

亙：そういう苦労をしてみたいな、なんて。

尾崎：飽きられちゃうのはしょうがないと思うんですけどね。それは絶対宿命なので。

亙：『バーチャロンは終わった』とかね（笑）。ゲーム批評さんに終わらせてもらえないと一人前になったとは言えない、という話を内輪でしてたんです（笑）。ページタイトルは、『バーチャロンは終わったのか？』（笑）。

尾崎：個人的に、ゲーム批評さんにバーチャロンの悪口が載るのををすごく楽しみにしていたんですけど（笑）。ゲーム批評さんに褒められちゃうようではまだまだ。叩かれるくらいじゃないと（笑）。

編：ありがとうございました。

（聞き手・構成　斎藤亜弓・松井真）

電脳戦機 バーチャロン

セガAM3研作成、ロボット対戦アクションゲーム。

ロボットのリアルで細かい動きと美麗なグラフィックもさることながら、シューティングと格闘ゲームの要素をバランスよく融合させ、対戦ゲームの新たな地平を切り開いた作品。

全体的に洗練された印象を受け、どちらかというとマニア向けだったロボットゲームからの脱却に成功している。



テムジンがサターンで動く日も近い！？

電脳戦機バーチャロン【対戦STG】

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'95年

CREATOR SPECIAL INTERVIEW

CHAPTER 2

トレジャーがメジャーになって悲しいです。

―トレジャー　菊地徹彦氏インタビュー―

爽快感あふれる格闘RPG「ガーディアンヒーローズ」。その総監督である菊地氏に、ゲームの面白さと作り手のスタンスについて聞いてみた。

より自由度の高い作品を求めて

編集部（以下編）：ガーディアンヒーローズ（以下ガーディアン）を作られたきっかけは？

菊地：まず、自分で楽しめるゲームが少なくなってきたということがあります。ゲームに残された楽しみを自分なりに模索しているうちに出来上がった作品という感じですね。手探りで面白そうなものを集めながら作ったものであって、最初から意図してすごいゲームを作るぞと思ってやった訳ではないです。

編：ガーディアンに求められたものはなんでしょう？

菊地：たくさんの敵をなぎ倒すゲームというのが最初にあったんです。これは長所であり短所でもあったんですが。たくさん敵がいすぎて画面が見にくくなるけれど、それをなくしたら爽快感がなくなるという葛藤がありました。結果はともかく、そういった感じを軸にして作成しました。

編：爽快感がいちばん大切ですか？

菊地：もちろん爽快感も大切ですが、リアクションの多さとか、無意味な動作とか、そういう部分も大切な要素だと思っています。キャラクターのアクションというのは、昔はパンチなら単純に殴るだけで終わりだったんですけど、「ストリートファイターII」から、殴るという動作にも何種類か用意されていたりして、そこから急にゲームが変わったんですね。それを見て、キャラクターのリアクションのパターンが多ければ多いほど、色々楽しみ方も増えていくなと感じたんです。自分のやりたいことがゲーム上でなんでも出来るというのはプレイしていて楽しい要素だと思います。そういう意味で今回、格闘ゲーム並みに色々できる横スクロールアクションを作ったらガーディアンになったという結果ですね。

編：ガーディアンは、格闘というよりは横スクロールアクションですか？

菊地：私の基本コンセプトはそうだったんですけど、開発者側はほとんどが格闘として捉えていたんです。その辺りでギャップがあったんですけれど、結果的に融合したという感じですね。

コンシューマとアーケードの関係と両者の未来

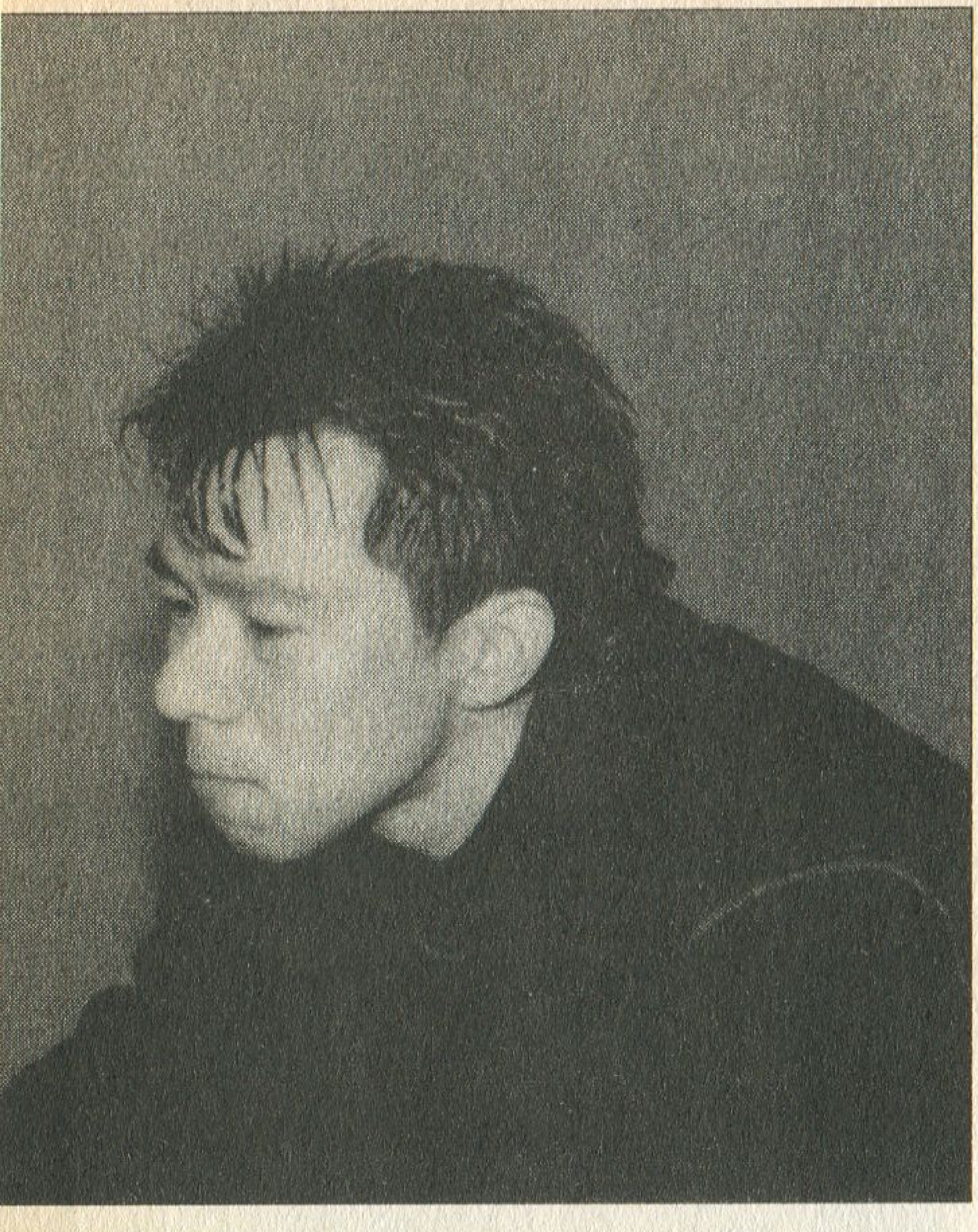
編：1対1ではなく乱闘をメインにゲームを作られたのは、格闘に限界を感じられたからですか？。

菊地：そんなことはありません。

編：菊地さん自身、格闘ゲームはどうですか？

菊地：私、勝ち負けにこだわった対戦に嫌気がさしたんです。最近はもう勝ち負けしかない世界になっている。勝っても負けても楽し





菊地徹彦氏…㈱トレジャー開発部ディレクター兼デザイナー。メガドライブの傑作と呼ばれる「ガンスターヒーローズ」「幽☆遊☆白書　魔強統一戦」などを手がける。またの名を「はん」氏。

いというのは対戦からは生まれにくくなったというか、上手な人だけが楽しい世界になりつつありますよね。プレイヤーが2人いるとしたら、対戦だと絶対に敵同士になる訳じゃないですか。そうではなくて、敵同士にならず2人で遊べて、プレイ後に後くされのない終わり方ができるようなゲームが欲しい。

編：格闘がつまらなくなった原因は、勝つことにこだわりすぎるということですか？

菊地：なるべくしてなったという感じですね。それはユーザーには責任はないと思うんですよ。お金を払っているんだから、どんなやり方でも勝てばいいというスタンスの人は勝てれば良いのですから。ゲーセンはいろんな人が集まってくる訳ですし、みんなお金払ってプレイしているからしかたない部分ではあると思います。ただ、そういう人はそういう人同士でやってもらうのが理想なんですけれど。とにかくこのままだと、インカムを稼ぎたいが故にプレイ時間が短くなって制作者自身の首が絞まって、面白い作品が作り辛くなる。格闘というジャンルが生まれた時点でもう結末が見えていて、そこに近づいているという感じです。

編：対戦格闘ゲームよりは、アクションゲームの方に可能性を感じますか？

菊地：デッドエンドはきっといつかは来ると思うんですけど、それまでの期間が長いと思うんです。シューティングゲームも今デッドエンドかといえば、決してそうではないんです。難易度のインフレーションによるデッドエンドはもう見えてますけど、アイディア的な視点面から見るとシューティングはまだまだ開拓する余地があると思うんですよ。アクションも歴史はかなり古いので、デッドエンドな部分はあると思います。だけど、違う視点から見るとまだまだ先があります。対戦ゲームももしかしたらあるかも知れないけれど、インカム面では結構デッドエンドに近づいているかなと思いますね。

編：数分間に凝縮するアーケードよりは、長く遊べるコンシューマの方が作り易いですか？

菊地：どちらが作り易いという事はないですね。内容は凝縮されたほうがいいとは思います。例えば「レイフォース」のように、一気に面白さを凝縮させた方がしっかりした作品になりますし。コンシューマ作っていて、やっぱりかなわない部分というのはあります。でも、アーケードでジレンマを起こしている部分、『長時間遊べない』という悩みは、コンシューマでは自由度が高い分、解消しやすいですよね。

編：ガーディアンを作る上で意識されたゲームはありますか？

菊地：カプコンの「エイリアンVS.プレデター」ですね。それ以降、開発が忙しくてゲームはやっていませんでした。他の人間は「バーチャファイター」とかプレイしていたため、鉄山靠とかいろんなものがガーディアンに入ってしまっていますが。

編：「エイリアンVS.プレデター」のどこに魅力を？

菊地：「エイリアンVS.プレデター」を見て、自分の中で『これだ！』と感じるものがあったんです。自分のプレイに酔える、『俺ってかっこいいぜ』と思えるゲームなんですよ。プレデターの人間には

出来ないアクロバットな動きに、面白さを感じました。この先、自分がメインとして作っていく作品には、こういうアクロバット色が濃く出ると思います。

編：ガーディアンで天上神や魔導兵器といった非人間的なものが出てくるのはそのあらわれですか？

菊地：人間の形にこだわらないようにしようという考えはありましたね。だから天上神なども、もっともっとみんなが『なんじゃこりゃあ』と思うようなものにしたかったんですけど、あえて抑えたんです。神のような存在にすると、ゲームにならないですから。



ユーザーとメーカーは新しい作品を求めるべき

編：今回ガーディアンの満足度というのは？

菊地：満足度ですか（笑）。やるだけのことはやりました。あの期間であのメンバーであの状況だったら、あれ以上のものは作れないというのは我々すべての思いです。ただ、自分が死ぬ直前にガーディアンは何％の出来だと言われたら、もしかして30％だとか10％かもしれないですけど、開発終了の時点では100％ですね。

編：一般的なガーディアンの評価は、かなり賛否両論あるかと思うのですが。新しいジャンルなだけにユーザーもとまどってしまったのでしょうか。

菊地：ユーザーやメーカーの在り方が変わってきたと思います。一昔前は、模索するというのが共通のテーマで、例えばユーザーはジャンプとパンチしかできないんだったら、これでどう遊ぶかと模索したり、メーカー側は、こういうジャンルのゲームが出ちゃったから、別のジャンルの作品を作ろう、と模索するのが両者の在り方だったんです。でも最近は、ユーザーはユーザーで与えられたもので遊び、自分で遊び方を見つけようとしない人が増えてきた。最後まで映画を見ているような、自分で動くのではない受動的なプレイがユーザーの在り方になりつつある。メーカーも売れるゲームに習うというシステムがあって、ひとつ新しいものができた場合、そこから似たようなものを作ったりする。それはふがいないと言えばそうなんですが、私たちからすれば、今の状況はとてもチャンスなんです。似たようなものが溢れる中で、ちょっとでも何か違うものを作ればみんなが見てくれるというのがあって、おいしい時代でもあるんです。

編：新しいものに注目する人がいる半面、前例がないから手に取らない人もいる。難しい問題だと思います。

菊地：そうですね。新しい作品を求めている人はたくさんいると思うのですが。業界が良い方向に向かうよう、みんなで努力しないと危ないのではないかと思います。続編ものしか出なくなったりすると、今はいいけど、将来を考えると辛くなるということを作り手が考えていかないと駄目だと思いますね。

編：ユーザーと制作者とのコミュニケーションが必要になりますね。

菊地：そうです。ただ、作り手側からユーザーにああしろこうしろと言うのは間違いであって、ユーザーの嗜好に合わせて作り手が細かく作らなければいけないと思います。ユーザーに対して『お前ら分かってないんだよ』という言い方をする開発者は嫌ですね。ユー

読者の主張
ゲームを駄目にするものは？

現状に甘えて新しいことを作り出さないことと、中途半端でも妥協してしまうこと。
（東京都　倉形友彦）

ザーがどういうものを求めているか、どういう風に作ればユーザーが喜ぶか逐一考えて……あんまり偉そうなことを言って、たいした作品が出せなかったら自分の首が絞まるので、やめておきましょう（笑）。

トレジャー作品というブランドの確立

編：トレジャー作品は、一般的に難易度が高いと言われてますが。

菊地：作っている開発者それぞれにコンセプトがあると思うんですよ。開発者のコンセプトの中に、完全にユーザーを突き放している部分があるから、結果的にトレジャー作品は難しいんだと思います。

編：トレジャーといえば、やはりマニアックというイメージがありますね。

菊地：マニアックというレッテルがつけば、逆にマニアを意識しなくて済むんです。マニアというのは、面白い遊び方を探すことができる人々だと思うから。だからこっちは何もしなくても向こうから動いてくれる。いちいち顔色を伺わなくていいというありがたい存在なんです。問題は一般の人で、興味がない人をふり向かせることを考えないと、大きくはなれない。かといって一般の人のためにこっちが下っていくのではなくて、一般の人を自分たちの方に引っ張り上げていくということを考えてやっていきたいですね。

編：ガーディアンによってトレジャーのイメージが変わりましたね。メジャーになったというか。

菊地：そうですね。メジャーになったというより、ブランドになったという感じでしょうか。会社としては嬉しいことかもしれませんが、私としては悲しいですね。トレジャーというブランドではなく、純粋に作品を見てもらいたい。

編：ブランドになるというのは、会社が大きくなる上でいずれは通らなければならない道だと思うんですが。メジャーになってからのチャレンジというのは？

菊地：メジャーになったならば、とことんメジャーになって、プレイヤーを巻き込めるようになりたい。トレジャーに流されているプレイヤーに面白い作品を提供していけば、そのプレイヤーを良い方向に導けるかもしれない。メジャーになったらなったで、やるべきことはあると思うんですよ。ただ、マイナーな中でドカンと一発ヒットを飛ばすというのがなくなるのはちょっと残念ですけど（笑）。

編：今回のガーディアンがまさにそれなのでは？

菊地：そんなにインパクトがあったかといえばちょっと疑問ですけど（笑）。もっとどでかい作品を作りたいですね。普段ゲームをしない人までも巻き込めるようになるのが作り手としての夢です。そういう所を目標にするのがいいのではないかと思います。

編：では最後に、何かメッセージをお願いします。

菊地：難しいですね（笑）。みんな頑張ってこの業界をいい業界にしましょうという感じですかね。ユーザーのみなさんの意見がこの業界を変える鍵です。ゲーム批評の読者などはそういうことを一緒に考えてくれる人だと思っています。

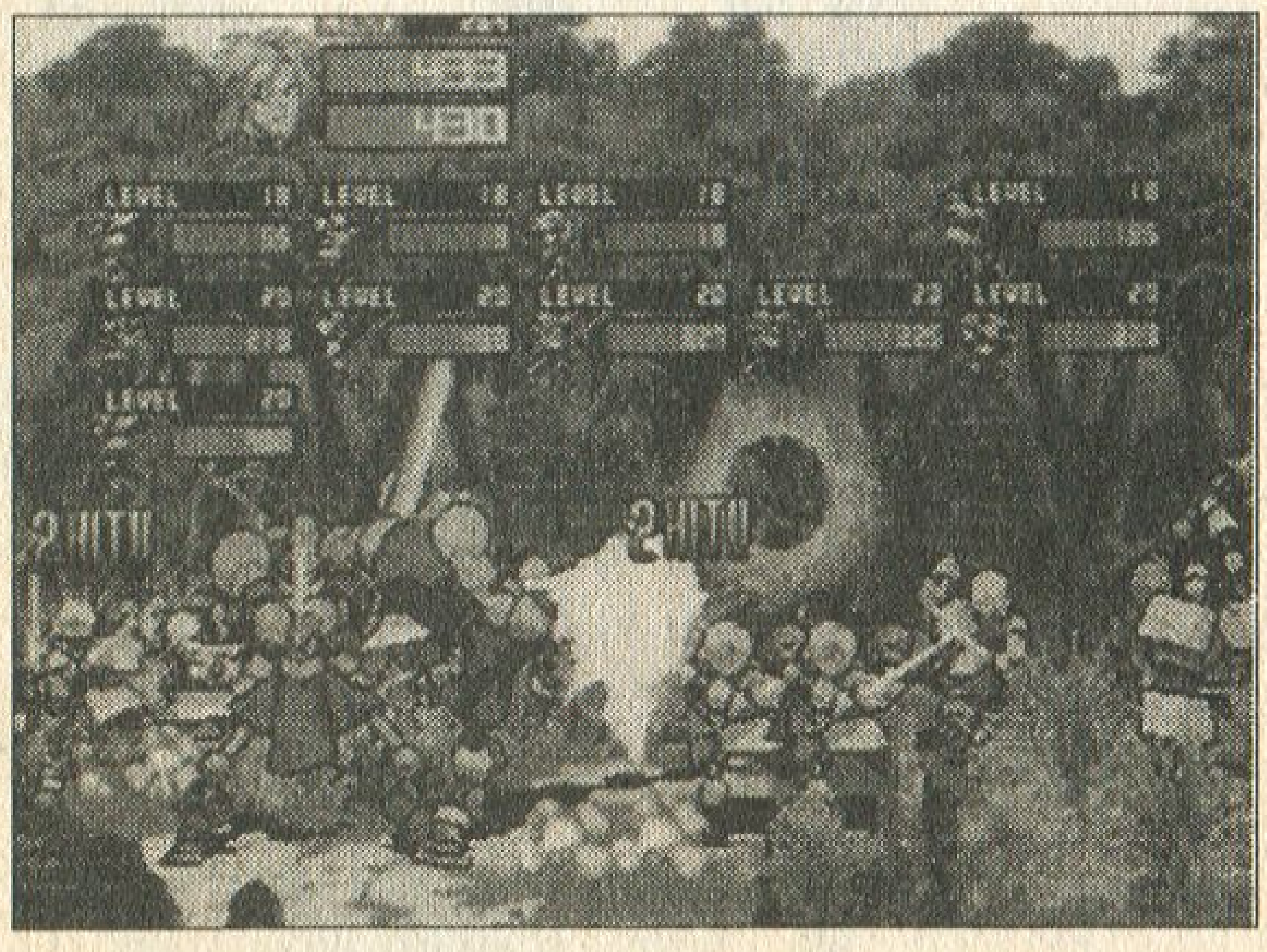
編：ありがとうございました。

（聞き手・構成　斎藤亜弓・松井真）

ガーディアンヒーローズ

トレジャーのサターン第一弾となった、RPGの要素を含んだ横スクロール格闘アクションゲーム。

純粋に物語を楽しむストーリーモードと最大6人まで対戦できる乱闘モードがあり、長い期間にわたって自由に遊べる工夫がなされている。サターンを代表するアクションゲームとなり、世間に広くトレジャーの名をしらしめた野心的作品である。



格闘ファンやＲＰＧファンも楽しめる、懐の深い作品。

ガーディアンヒーローズ【格闘RPG】　メーカー：セガ／機種：サターン／価格：￥5,800／発売日：'96年1月26日

CREATOR SPECIAL INTERVIEW
CHAPTER
3

ヒーローについて考えてみて、やっぱルパンⅢ世かなって。

アトラス 金子一馬氏インタビュー

独特の雰囲気でファンを魅了する「女神転生」シリーズ。登場する悪魔たちはシリーズを支える大きな魅力だ。そのデザインを担当した金子一馬氏に迫る。

自分の経験をゲームに生かしたい

編集部（以下編）：金子さんが女神転生に関わるようになったのは、何作目からですか？

金子：FC版の1は、ユーザーとして遊んでました。本格的に関わったのは真・女神転生からです。

編：シリーズ中、一番好きな作品を挙げるとしたらどの作品でしょう？

金子：一番というのは難しいですね。やっぱり1作目には思い入れがあって好きですけど。

編：ただ遊ぶとしたら、まず…。

金子：（真・女神転生）ifですかね。閉鎖された空間というのが好きで。その中でなんとかしなきゃいけない。それが学校みたいな所だとしびれちゃうんですよ。NHKでやってた少年ドラマシリーズみたいな。ああいうのとかね。

編：TVは結構お好きなんですか？

金子：そうですね、テレビっ子でした。実家が寿司屋だったので、まるで構ってもらえなくて。お客さんには、いっぱい構われてたんですけどね。それこそヤクザな奴とか。当時ヤクザの親分がお客さんにいて、可愛がってもらってたんです。その影響が天堂（サマナーに登場するヤクザの親分）とかにでてるんですけど。そういう訳で普通の子より夜が遅かったんですよ。十二時くらいに寝てたかなあ。小学生のくせに、夕飯、焼肉屋ですからね。「飯食っておいで」ってお金渡されて焼肉屋で「クッパとね、レバ刺もちょうだい」とか（笑）。すごいヒネガキなんです。そんな中だからプレイガールQとか、Qじゃない、プレイガール自体から見ているのかな。その影響が結構レイ・レイホウ（サマナー・主人公キョウジの相棒）とかに流れているんですよ。でも本当に影響受けてるのは、（仮面の忍者）赤影とか、ジャイアントロボとかその辺ですね。赤影の変な兵器とかは参考になりますよね。忍者なのにボンベつけてウェットスーツ着てるんですよ。卍党とかも、円盤から火吹いたり、卍とか描いてある（笑）。すごくファンキーでキッチュで。その辺はすごい影響受けてます。それが子供の時なんですよ。でも思春期があって、漫画もなんかダサいじゃん、という時もあるじゃないですか。その時に見てたのが「探偵物語」とか「傷だらけの天使」。ショーケン（萩原健一）とか（松田）優作とか、ああいった男に憧れるところがあったんですよ。煙草を真似して吸ってみたり、悪ぶってみたり。その辺のニュアンスというのが、サマナーにもいい感じに出たかなあと思うんです。今後も何かしら今まで経験してきたことを出していきたいし。



子供の頃は空想ばかりしてました

編：女神転生の魅力の一つに金子さんの描く悪魔が挙げられると思うんですが、金子さんが悪魔とか妖怪に興味を持たれたきっかけは、何なんでしょうか？

金子：それも子供の時なんですけど。記憶が定かではないんですが、ジャガーブックスとかあったじゃないですか。世界悪魔妖怪なんとかっていう、あれを古本屋で買っていつも読んでたんですよ。それこそトイレで座っている時も。インチキくさい絵がいっぱい出てきて、マンドラゴラとかがうわーっと描いてあって、なんだよこれって（笑）。ベルゼブブとか、ドクロとかついてて地獄の侯爵とか書いてあって（笑）。もうすごいわくわくして、デザインも面白くってずーっと読んでたんですよね。どちらかというと、明日のテストどうしようとか勉強して何になりたいというよりは、宇宙ってどうなるのかなあとか、何で僕はこんなところにいるのかなあとかそんなことばかり考えている子供だったんです。地に足がついていない子供で。その辺ですよね。悪魔とかオカルトに興味があったのって。



金子一馬氏…（株）アトラス第一開発部開発課課長。アートディレクターとして「真・女神転生」シリーズの悪魔などのデザインを担当。

編：それが現在の仕事にもつながっていると。

金子：子供の時のことが、もろ今の仕事になってるなあという気がしますね。途中、ミュージシャンになってみたかったり「サタデーナイトフィーバー」見てダンサーになりたい、やっぱり（笑）なんて思ったこともありましたけど。でも、成長する過程で子供の頃に考えていたことが徐々に理解できるようになって、本とかも手に入れられるようになって自分なりに検証してみたんです。たとえば霊界の話であるとか、超古代文明であるとか、悪魔の話であるとか、宇宙人の話とか。これが全部リンクするところがあるんですよ、ぴしっと。こっちの話は、これでこう説明できてって。その瞬間もうオカルトの魅力にはまって。それが中学・高校くらいの時ですか。その時からわりと女神転生みたいな、おぼろげなストーリーを作っていたんです。こんなことが起きたら自分はどうする的な。それが真・女神転生とか、真・女神転生Ⅱだから。だからゲームの仕事に就いてなかったら、ただの夢見がちな男だったと思うんです。こういう仕事があって良かったなって（笑）。

実はゲームが嫌いだったんです

編：金子さんは、ゲーム自体はかなりお好きなんですか？

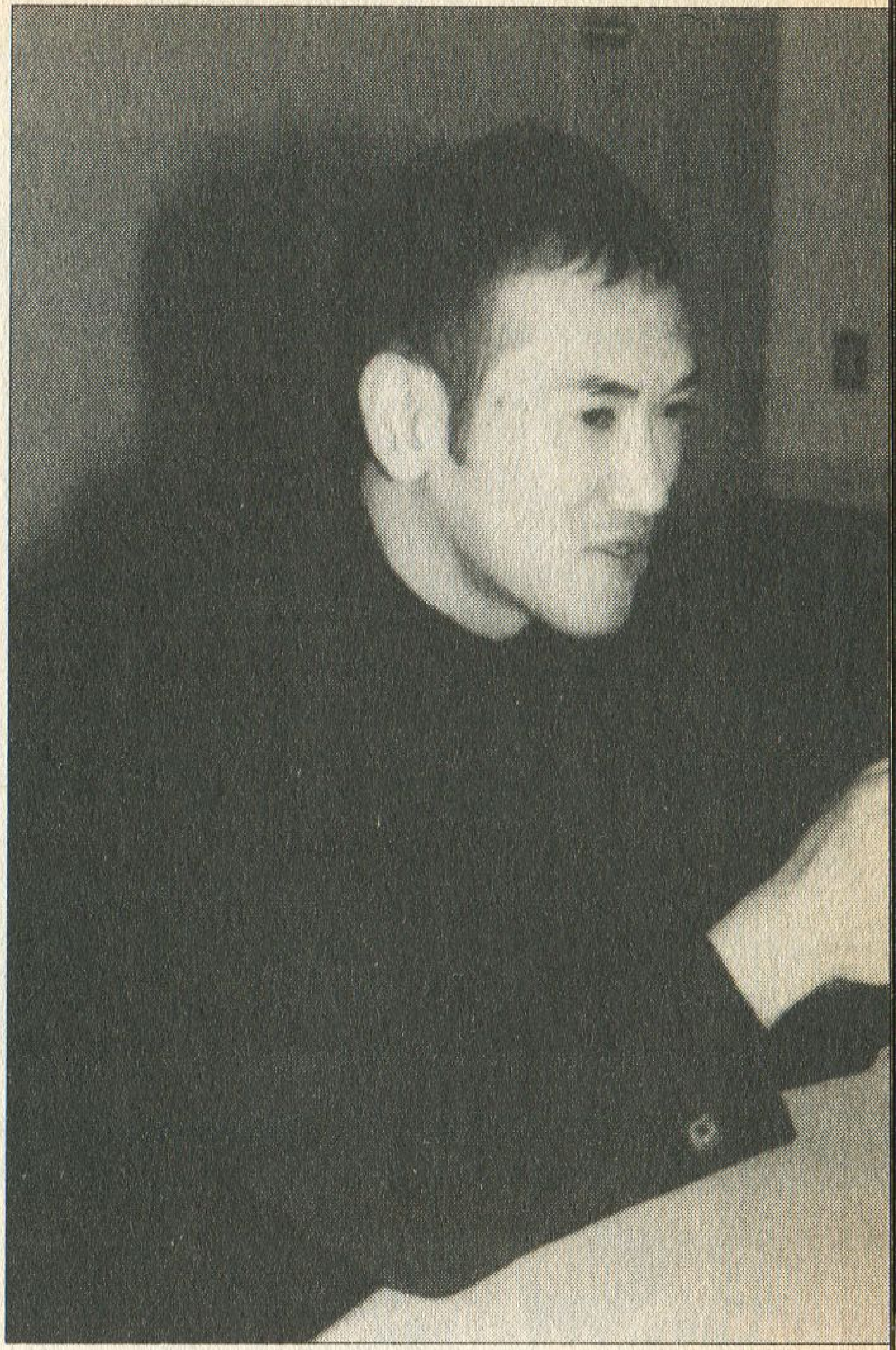
金子：それがある日、猿のように好きになったんですよ。ファミコンなんて意志のないイエス、ノーしかない。洗脳されるぞとか言って嫌ってたんです。でも自分の家でアニメとかそういう仕事してたんですけど、友達遊びにくると相手できないんですよね。で、ファミコン与えればいいやって。そしたらすごく楽しそうにやっているんですよ、マリオとか。それでどれどれって遊んで。もう駄目ですよね（笑）。それからもう500本くらいやってますよ。

編：それはすごいですね。

金子：クリアしないと我慢できないんで、すごい数。売ったら何十万円でしたからね（笑）。

編：その中の女神転生が人生を決めた訳ですね。

読者の主張
ゲームを駄目にするものは？
初代ファミコンの初期時代のような、なんでもかんでもポンポンだすこと。
（栃木県　うてな）



金子：女神転生でマップ作るのって時間潰せるからいいじゃないですか。そしたら他のゲームにはなかったインドの悪魔が出てたんですよ。それがすごくイメージひいちゃって。最強パーティがクリシュナとガネーシャとウォンロンとかいう、ウォンロンって今考えると中国のやつなんだけれども、これもインドなんだな（笑）と当時は考えてて。このパーティだとマグネタイト減らないんですよ。なんてすごいことを考えるやつらなんだろう（笑）。最強の奴らが守ってるから減らないんだな、とか思って。でもあとで聞いてみたら全然そんな深いもんじゃなくて。もう、涙出るほどがっかりしたんですけど（笑）。

編：狙ってるんだと思っちゃいますよね。

金子：でまあそういう所が好きで、で、アトラスに来たらそんなもの作ってるだけに、変な奴がいっぱい。他のところも行ったことは行ったんですよ。でもガンダムとかラムちゃんとかいう人が多い中で、なんかお香を焚いてる人がいたりして、うーん、アトラスって変だけど魅力的、みたいな感じですよね。で、入って女神転生Ⅱを作るんですけど、前作と同じだと絶対勝負にならないと思ったんですよ。あの独特の絵ってやっぱり魅力があったんで。それでまるっきり変えようと。それであんな感じに。当時はむちゃくちゃいわれたんです。「全然違う」とか「ちっちゃーい」とか（笑）。

編：Ｉは顔が大きかったですよね。

金子：ええ。でも、えー、それじゃプロポーション悪いじゃん。八頭身じゃないと、とかいって。分かってないじゃんこいつら、と密かに思いながら。

編：頭身が上がった主人公と悪魔はカッコいいなあと思いましたね。

金子：実力的には口の方が先走っている状況だったんで、本当に努力しなきゃなあ、という気持ちではありました。僕が絵を描き始めたのは二十歳過ぎてからですから。

編：それまで絵は全然描かれてなかったんですか。

金子：図工とかそういうのは、結構成績よかったんですよ。何とか賞とかあるじゃないですか。ポスターとか。それで表彰されたり、賞をいつも貰ってて。天狗だったんです。美術の先生とか金子、金子とかいってくれて、いいなあって。特別扱いっていいじゃないですか。賞取ると迎えにくるんですよ、車が。それで渋谷公会堂で表彰ですから。雑誌とかにも載るんですよね。で、好きなのは何ですか、好きなのはカレーライスだ、とかって（笑）。で、天狗になってて、絵はすげーだろう俺、って思ってた。それでちょっと絵やろうと思った時に、みんな結構すごくうまいんでびっくりしちゃって。じゃ、頑張らねばってやり始めたと。だから女神転生にしても最初の頃から徐々に変わってきているんです。毎回変えてるんじゃなくて本当は成長の過程なんですよね。それって恥ずかしいところ見られちゃったってことだけど、この際もういいや、と。どんどん違うのやっていこうかな、と思っているんです。

編：サマナーにしてもこれまでのシリーズとは雰囲気が変わってますが、金子さんのスタイルとか、好きなものが反映されているということなんでしょうか。

金子：そうですね。好きなものとして、今回入れようと思っていたのはほとんど入っています。でも、

読者の主張
ゲームを駄目にするものは？

批評とかぬかしておいて、取るに足らない日記にでも書いていれば良い独り言を、金を取って売りつける本。

（千葉県　フォイエルガイスト）

もちろん他の人のものも入ってます。その辺は、変な拒絶反応を示すんでなく逆にそれとミックスすることを考えて。

サマナーのモデルはルパンⅢ世です

編：今回のサマナーに関しては具体的に何を入れようとお考えだったんですか。

金子：ヒーロー像を濃密に描けないかなと思ったときに、ルパンⅢ世いいな、と思って。元は本当にルパンなんですよ。よく言われている通りで。で、ルパンⅢ世なんですけど、探偵物語もルパンⅢ世イメージしているのかな、と子どもの時に思ってたんですよね。ルパンを実写で表現しようとするとああなるのかなあと思って。じゃあ今度はゲームとかアニメっぽいイメージでまた表現してみよう、それがサマナーかなと自分では解釈したんですけどね。

編：女神転生シリーズの場合、制作者の個性みたいなものが強く感じられることが多いですよね。

金子：いくら商売といっても我の部分がやっぱりあるじゃないですか。あそこと同じはやだな、というような。だから一匹狼でもいいし、友達がいなくてもいい。でも歩いてたら気になって振り返ってしまうような、ある種の優越感というのは求めていたいと思うんです。そういった位置づけに女神転生っていう僕らの仕事があったらいいなと、そういう感じですね。

編：その辺は「探偵物語」とか「傷だらけの天使」もそうですけど、あの辺のヒーロー像に重なる部分なのかなと…。

金子：そうですね。すごく影響を受けてますね。スタンスのあり方とか、いろいろ。でもそういうのって、破滅的な最期を迎えるんで、ちょっとやなんですけど（笑）。「太陽にほえろ」のマカロニの死に方なんて、立ちションしてたら刺されるんですよね、それも何回も。刺されているときのショーケンの色っぽいこと（笑）。格好よかったぜ、とみんなにいわれるけど、本人はすごいかわいそうな気がしますよね、やっぱり。

聞き手　岡元建三・古庄浩二
構成　古庄浩二

アトラスの新作PSソフト発表「女神異聞録ペルソナ」とは？

PSに「メガテン」登場!?

アトラスの新作PSソフトの発表会が3月12日に行われた。そのタイトルは「女神異聞録ペルソナ」。女神と名がついていることからもわかる通り、この作品は同社の大人気シリーズ「女神転生」の流れを汲む作品だ。もちろん岡田耕始氏、金子一馬氏と女神転生の中核であるスタッフが制作を担当する。ただ、システム的に新しい要素が加えられており、これまでのメガテンとは別のシリーズと考えた方がいいかもしれない。

この作品におけるペルソナとは、心の奥に眠る別の人格ともいうべき存在で、これを使いこなすことで主人公たちは悪魔たちと戦っていく。このペルソナに、今までの作品での悪魔合体、悪魔を仲間にするという要素が組み込まれる。

難易度などで結果としてヘビーユーザー向けになっていたメガテンだが、この作品はライトユーザーをも取り込んだ、より幅広い層をターゲットに制作されているとのことだ。

金子氏によればテーマは「青春」とのこと。学園を舞台にしたこの作品、一体どのようなメガテンテイストの学園青春ドラマが繰り広げられるだろうか。気になる発売は'96年の9月だ。



クォータービューになった戦闘画面。悪魔がアニメーションする。

CREATOR SPECIAL INTERVIEW

CHAPTER

4

ゲームってもっと自由なんじゃないか、そう考えています。

―アートディンク　飯田和敏氏インタビュー―

「アクアノートの休日」でディレクター・デビューを飾った飯田和敏氏。新作「太陽のしっぽ」発売を前に、そのコンセプトとご自身のゲーム観をお聞きした。



ゲーム本来の自由さや躍動感を求めて

編集部（以下編）：最新作「太陽のしっぽ」の発売を目前に控えられているわけですが、そこに連なる意味で、もう一度前作「アクアノートの休日」についてお話しいただけますか？

飯田：僕は今年27歳で、ぎりぎりファミコン世代の上の方に引っかかっているんですけど、あの頃のゲームってもっといかがわしい物だったと思うんです。ゲームセンターにも良く行ったんですけど、その頃のゲームって今思い出してみると凄くいい加減だし、アナーキーだし、でもやっぱり発想を含めて、どこか自由な部分がありましたよね。そういうわくわくするような雰囲気があった。でも、その後だんだんゲームを一生懸命やらなくなったんですよ。あまりにもゲームがハリウッド指向というか大作指向の方に流れすぎちゃって、ゲームが生まれた頃の躍動感や自由さ、いい加減さみたいなものがなくなってきた感じがして。こりゃまずいと。本来ゲームってあらゆる表現の自由があるもので、一定の方向だけというのは不健全な気がしてたんです。「アクアノート」はそんな、かつてのいかがわしさを持ったゲームをもう一度作ろう、みたいなところから始まってます。

編：例えばニチブツのクレイジークライマーとか。あの主人公の男がビルを登ること自体は、何の意味もないんですよね。

飯田：僕は学生時代に美術をやっていたんですが、それってシュールリアリズムみたいな世界に近いじゃないですか。唐突にビルを登る。彼がなぜビルを登るのか、その解釈は解釈したい人には読み解けるわけで、もちろん読み解かなくてもいい。そういうのが今あってもいいのかな、という気がするんですよ。

編：どういった芸術家に影響を受けられたんですか？

飯田：マルセル・デュシャンという現代美術の父みたいな人がいまして。その人が美術界に与えた影響って凄いんです。結局やってたことは、美術は作家が観客に与えるものじゃなくて、観客が美を発見するんだと。芸術の主体を観客の側に送る、というようなことなんですよね。で、その影響下にある現代美術というのは、どちらかというと作家より観客の方が偉いという雰囲気があって、「アクアノート」もそうなんですよね。

編：あくまでも素材でしかなくて、それをどう読みとるかはユーザー次第だと。

飯田：あれが面白いと思う人は面白い人なんじゃないか。逆はいいません。それは自由ですよね。だから、解釈の自由さということが

面白いだろうな、と思って実験してみたわけです。

編：反響はいかがでしたか？

飯田：ある意味、業界に一石を投ずるような、非常にテンパった気持ちで作ったんで、どうなるか不安だったんですけどね。それがあまりにも反響が良かった。もちろん反発もありましたけど。圧倒的に、待ってました的な声が多かったんで、気負いの割にずっこけちゃった部分があります。

編：累計で20万枚出荷されたんですよね。もっとぼろくそに言われると？

飯田：こんなのゲームじゃない、みたいな（笑）。まあ狭い意味ではゲームじゃないわけですが。こんな作品を作ることって、ゲーム好きな人にとっては犯罪的なことなのかな、とさえ思ってたんです。それがいわゆるゲーマー層、コアユーザーからも評価が良かった。作り手と受け手の認識のずれみたいなのがあるのかなと。作り手がみんな大作指向とか、良いゲームとは、みたいなところに流れすぎてて、結局出てくるものが均質化してしまって、ユーザーとしては、実は閉塞的な状況の中で出てくる物を監視するだけに陥っていたんじゃないかと。



飯田和敏氏…アートディンク開発部映像課主任。多摩美術大卒業後、CGを志してゲーム業界に身を投じる。ソフトハウス数社を経てアートディンクに入社。「アクアノートの休日」でディレクターデビュー。

3D空間を自由に動けるそれだけで楽しいのでは

編：これまでのアートディンク作品の中でも、非常に絵画的な作りが印象的でした。映像的なものに特化されたゲームデザインというのは、どこから生まれたんでしょうか。

飯田：僕が美術畑出身というのが一番大きいんでしょうね。美術のバリエーション、インタラクティブな絵画。そういうものをいつか作りたいな、と学生時代から少しやってたんで。自然にそうなったというところでしょうね。

編：潜水艦のゲームだけど、機械や計器類は出てきませんよね。

飯田：潜水艦という設定も、いってみれば商品化する上での方便なんで、何でも良いんですよね。だから意図的に潜水艦色を弱めたんです。音にしても楽器が演奏されているような音にして、舞台が海だったのも偶然というか。巨大な水槽でもいいし、宇宙でもいい。何でもいいんですが、じゃあコンセプトは何だったのかというと、やっぱり3Dのバーチャルな環境を楽しみたい。どうしたら楽しめるか。それは自由に動き回れることだ。それだけでも楽しいんじゃないかと。

編：ゲームソフトの中である環境を作りあげて、その中で動き回れる楽しさというのは、一連のアートディンク作品の魅力でもありますよね。

飯田：だから今までのアートディンクの系譜にはあると思うんです。ただそれだけを取り出した、ということで特異な存在なのかな、とは思います。

編：A列車にしろアトラスにしろ、まず膨大なデーターがあって、その蓄積で世界の深みを出されていましたよね。「アクアノート」では、そうした海洋シミュレーションといった側面はあるのですか？

飯田：あんまりないですね（笑）。海そのものをシミュレートしようという発想はあったんです。で、いろいろリサーチしたんですが、水族館の人に魚の群の行動のパターンとか聞くとね、俺にも分かんねえって言われるんですよ（笑）。

アクアノートの休日
【SLG】
メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'95年6月30日

難しげな本なんかも読んだんですけど、結局全部仮説だったり、分からないとか、難しいとか（笑）。水族館に行って魚の動きをじっくり見たりもしたんだけど、やっぱりすごく複雑なんですよね。そうした現実のリアルなデータ量に圧倒されて、これを模倣しても駄目だろうと。

編：収集がつかなくなるだけかもしれない。

飯田：ゲーム中のリアリティとはまた違うだろうと。結局、実物を一度見て、目をつぶって書くみたいな手法を取ったわけです（笑）。感じたイメージとかインスピレーションを再現するという。

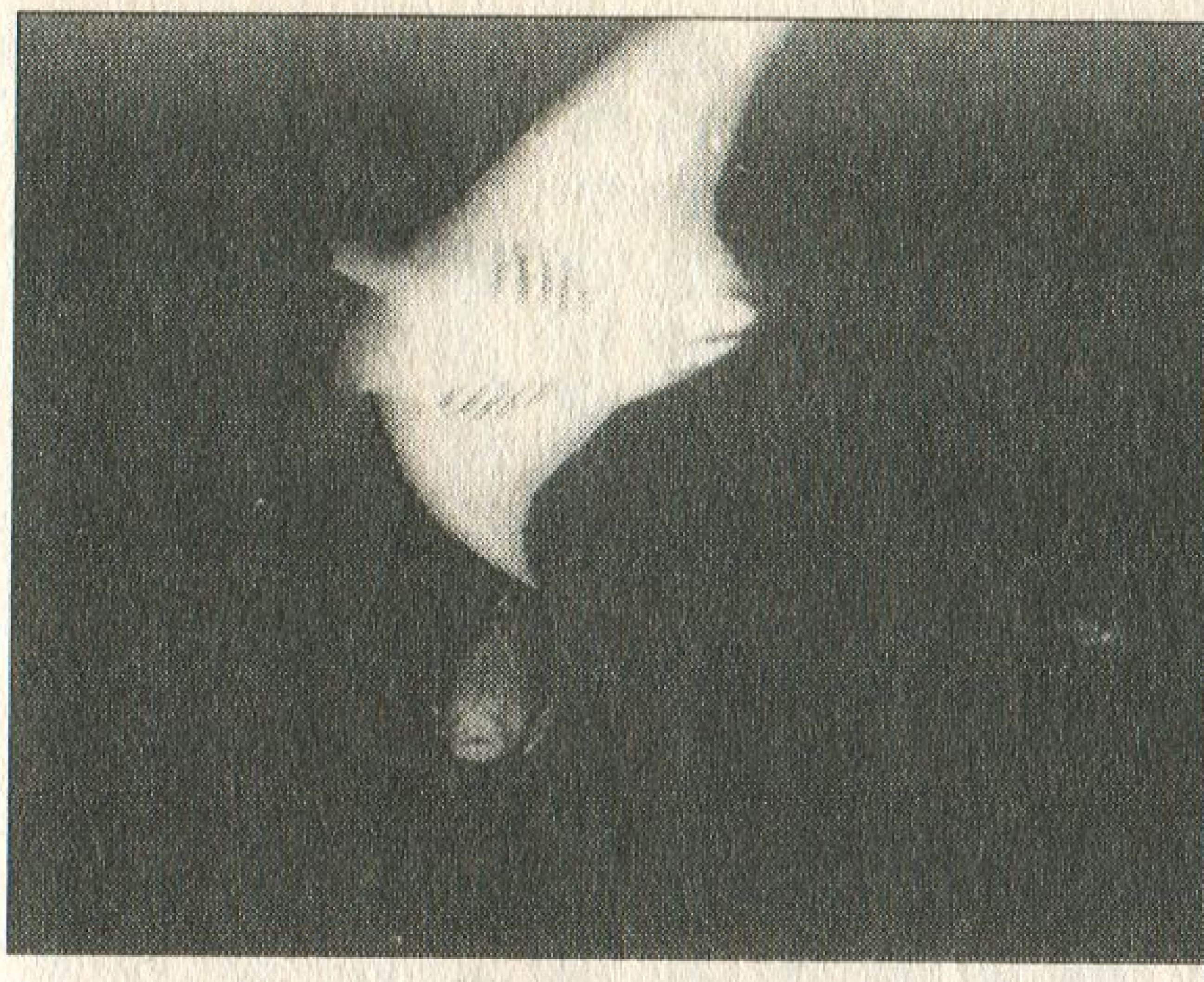
編：逆にそうした点で物足りなさを感じる人がいれば、別のゲームを遊んで欲しいと。

飯田：そうですね。ご免なさい許して下さい、という感じです（笑）。

編：制作スタッフ内での意見の対立などは、ありましたか。

飯田：例えば潜水艦が回頭して止まるときに、最初はそのまま止まるよりもちょっと行きすぎて止まる方が、映像的なリアリティがあるんじゃないかと思ってたんです。ところが現場のプログラマーから、その動きは物理学的におかしい。徐々にスピードが落ちていって、ぴたっと止まるべきだと反論されて。結局彼の言うことに従ったんです。その後「キリーク・ザ・ブラッド」を遊んで痛感しました。あれも自機が旋回するときに、照準がちょっと行きすぎて戻って止まる。映像だとカメラがパンして、ちょっと行きすぎて戻るのは演出として正しいんだけど、

アクアノートの休日
ひたすら自由に魚たちと戯れつつ、広大な海底をさまよう。既存のゲームの枠を突き崩した内容が話題を呼んだ。



ゆらゆらと蒼く澄みわたる、どこまでも続く海。

インタラクションのある世界で毎回同じ演出が繰り返されると、こんなに不快なことはない。「アクアノート」で採用しなくてよかった、と（笑）。

編：そういったディスカッションの中から作り上げられた部分が大きいわけですね。

飯田：そうですね。だから進行役は僕だけど、あえてチームワークを強調したいです。意見の相違や、社内での批判も含めて、そうした対立が作品をより強いものにしていったのかな、と思います。

「太陽のしっぽ」は裏マリオ的な存在

編：そうした意味での挑戦、アナーキーさというのは、次回「太陽のしっぽ」にも期待できますか？

飯田：これが、凄いです（笑）。

編：ワイルド、ピュア、シンプルライフというキーワードをあげていらっしゃいますね。

飯田：ええ。デザインコンセプトなんですが、とにかくゲームについてのゲームを作ろうと。

編：メタゲームですか？

飯田：ええ。アバウトゲームというか。ゲームって何だ、という。

編：今までのゲームの文法や構造論、手法論を一度ゼロに戻した上で、何かを作りあげる。だから原始時代なわけですか？

飯田：そうそうそう。ゲームの中での「太陽のしっぽ」という話だと、そういうことなんです。ゲームの本質ってなんだろう。何で楽しいんだろうって考えた時、少なくとも僕にとっては、あるボタンを押すと何かが起こる。これがもうすべてなんじゃないかと思うんです。だからその部分だけを取り出したゲームを作ろうと。スーパーマリオの面白さって、決してピーチ姫を助けることじゃないですよね。ぴょんぴょん跳びはねること、それ自体が純粋に楽しいわけで。任天堂の宮本さんなんて、その辺すごく自覚的に作られてますよね。

編：スーパーマリオ64というのは、そういう意味で非常に分かりやすいテキストですよね。

飯田：だから僕らは、裏マリオを作ろう、みたいなことを言ってま

す。初心会に行ってスーパーマリオ64を見て驚いた。ポリゴンによる3D空間の中でのインタラクションな快楽の追求、いわば狙いと手法は同じだったんです。ただ、ハリウッド的な存在のマリオだとハッピーエンドしかありえない。映画の面白さってそれだけじゃないですよね。だからハッピーエンドじゃないマリオを作りたい、そういう感じなんです。

編：まさに「裏マリオ」なわけですね。

飯田：アクション性を強めすぎると本当にアクションゲームになってしまう。だからジャンプして楽しいとか、走ってちょっと良いかな、的なことが感覚として伝えられれば良しとしよう、みたいな感じなんですよ。だから、あえて逆説的な手法も取ってます。プレイヤーキャラであるはずの原始人が、ゲームの途中で勝手に寝ちゃうんです。いい調子で走ったりジャンプしたりしていると、急にこてって寝ちゃう。遊んでて膝ががくん、みたいな。そうしたリズムの分断があって、それで逆に思い通りに動くことの心地よさが出て来るんじゃないか、と。

大作指向、メジャー路線 それだけで本当に良いのか

編：「アクアノート」同様、非常に挑戦的な内容ですね。

飯田：今、面白くなければゲームじゃないみたいな話ってあるじゃないですか。それも僕は、ちょっと疑問があるんです。なんだかゲームのあり方を型にはめている感じがして。今になって冷静に考えて、クレイジークライマーやフロッガーは本当に面白かったのか、実は、そんなに面白くなかったんじゃないか。過激な例ですけど、面白くないゲームを作ろうかな（笑）と。ゲームってもっと何でもありだと思うんですよ。何でもないといけないと思うんです。だから僕も普通のゲーム屋からみればかなり変わったことをしてるし、ここ数年ちょっと息苦しさはありましたね。やっぱりインディーズ的なものにすごく惹かれる。その辺はPSが結構突破してくれたかなと。

編：現状のゲームの大作指向やメジャー指向については、相当危機感をお持ちですね。

飯田：それしかないですからね。まずいというか、健全じゃないなと思います。結局自家中毒に陥って、かつての日本映画みたいに衰退していくんだろうな、という。そこまで見えてる自分が、同じ轍を踏むのは悲しくないか、という気がするんです。任天堂さんに対する思いとかね、愛憎入り交じってます（笑）。

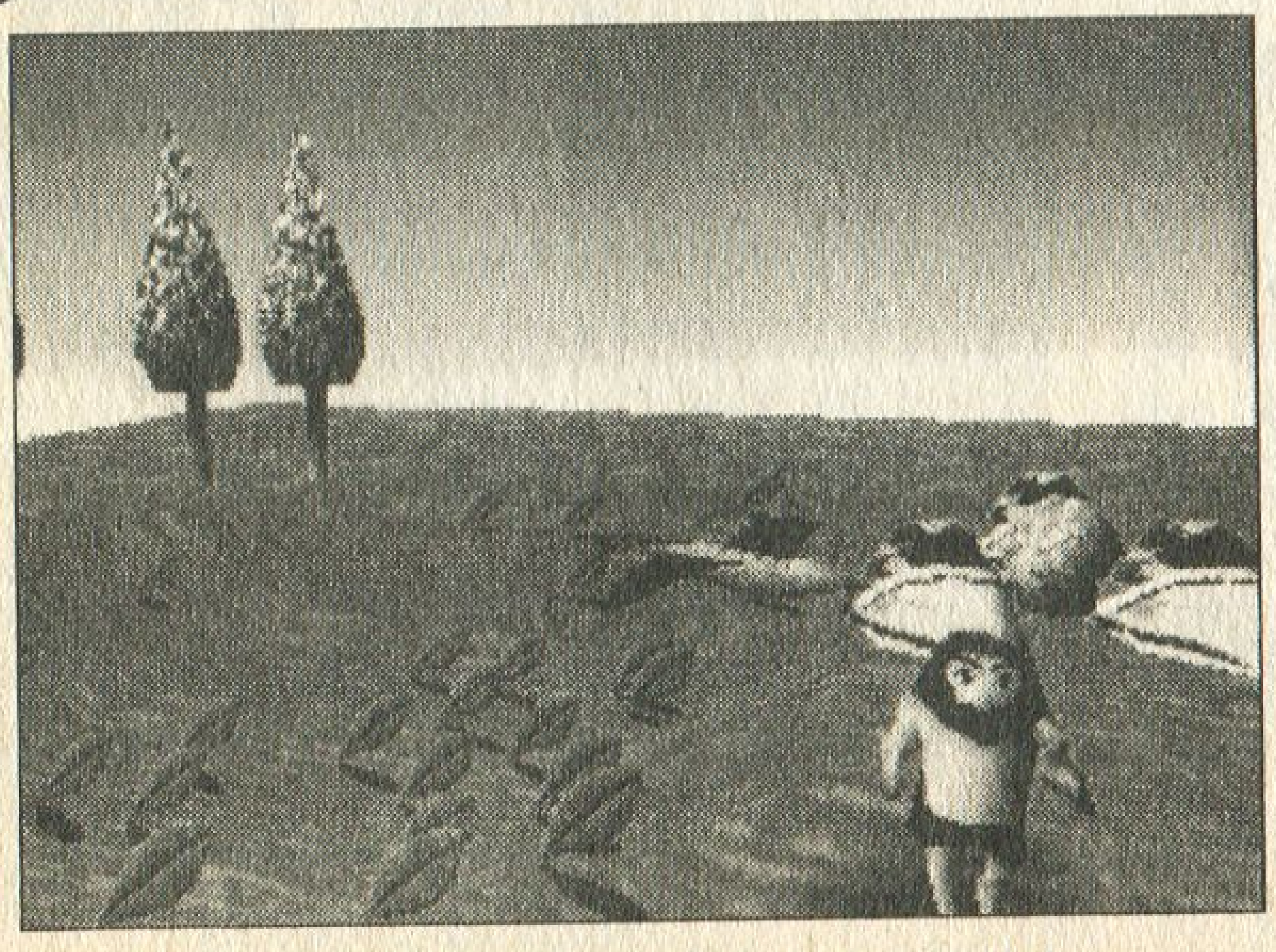
編：一方で巨大な市場の開拓者としての存在があって、一方で一般性を突き進むしかない？

飯田：そうですね。なにより任天堂のクリエイティビティの高さ、鋭さには、作り手として本当に頭を下げるしかない。コントローラーの形とか、やっぱり凄いし。山内社長の言葉とかもね。あれは経営者じゃなくて、現場の声でもありますからね。そういうことを堂々と言えることがすごいな、と思うんです。だから、任天堂いいな（笑）。でもちょっとファッショかな、と。

（聞き手・構成　小野憲史）

太陽のしっぽ

「アクアノートの休日」に続く飯田和敏氏ディレクター作品第2弾。束縛されるものが何もない世界で、主人公の原始人が跳ね回り、動物を狩り、飢え、食事をとり、眠り、そしてマンモスの牙で塔を作り上げていく。ゲームの無目的性は前作と同じだが、今回はアクション性が多少強まった「動」のソフトになる予定。人間はいつ人間になるのかといった隠れた哲学性は飯田作品ならではの魅力だ。



時おり疲れて勝手に眠り出すこともある原始人。

CREATOR SPECIAL INTERVIEW
CHAPTER
5

これからもいい意味でユーザーを裏切りたい。

―セガ・エンタープライゼス　近藤智宏氏／二木幸生氏インタビュー―

前作「パンツァードラグーン」は、クオリティの高さと世界観の深さでわたしたちを魅了した。その続編「ツヴァイ」もこの3月に発売。制作中心人物のお二人にそのゲーム観を聞く。

シューティングも世界が大切。

編集部（以下編）：「パンツァードラグーン」は物語性とゲーム性がうまく融合した作家性の強い作品ですね。

二木：作家性のあるゲームというのは分かりませんが、僕にとっては「シューティングは、こうあって欲しい」というのがありまして、世界を感じさせるようなゲームを目指したんです。たとえシューティングでもそうあるべきだと、自分の思うように作ったらこうなりました。何に乗ったら気持ちいいのかというのがまずあって、ドラゴン、翼竜に乗って空を飛ぶというのは気持ちいいだろうと。それで、どういう世界にしたら違和感がないだろうと考えて、ドラゴンというのはただファンタジーに出るだけだとあんまり面白くないので。リアリティーのある世界を作っていこうかと、一つ一つ丁寧に作ったんです。だから、何をして気持ちいいか、どういう風に作るのか、それを生かすためにはどういう世界を作るのか、世界が後からついてきたという感じですね。実はその時一番思ったのは、戦闘機に乗って宇宙空間を飛んで、3Dシューティングをするゲームだけは絶対につくっちゃ駄目だ！という事なんですけど(笑)。

ゲームは自分の満足するかたちで出したい。

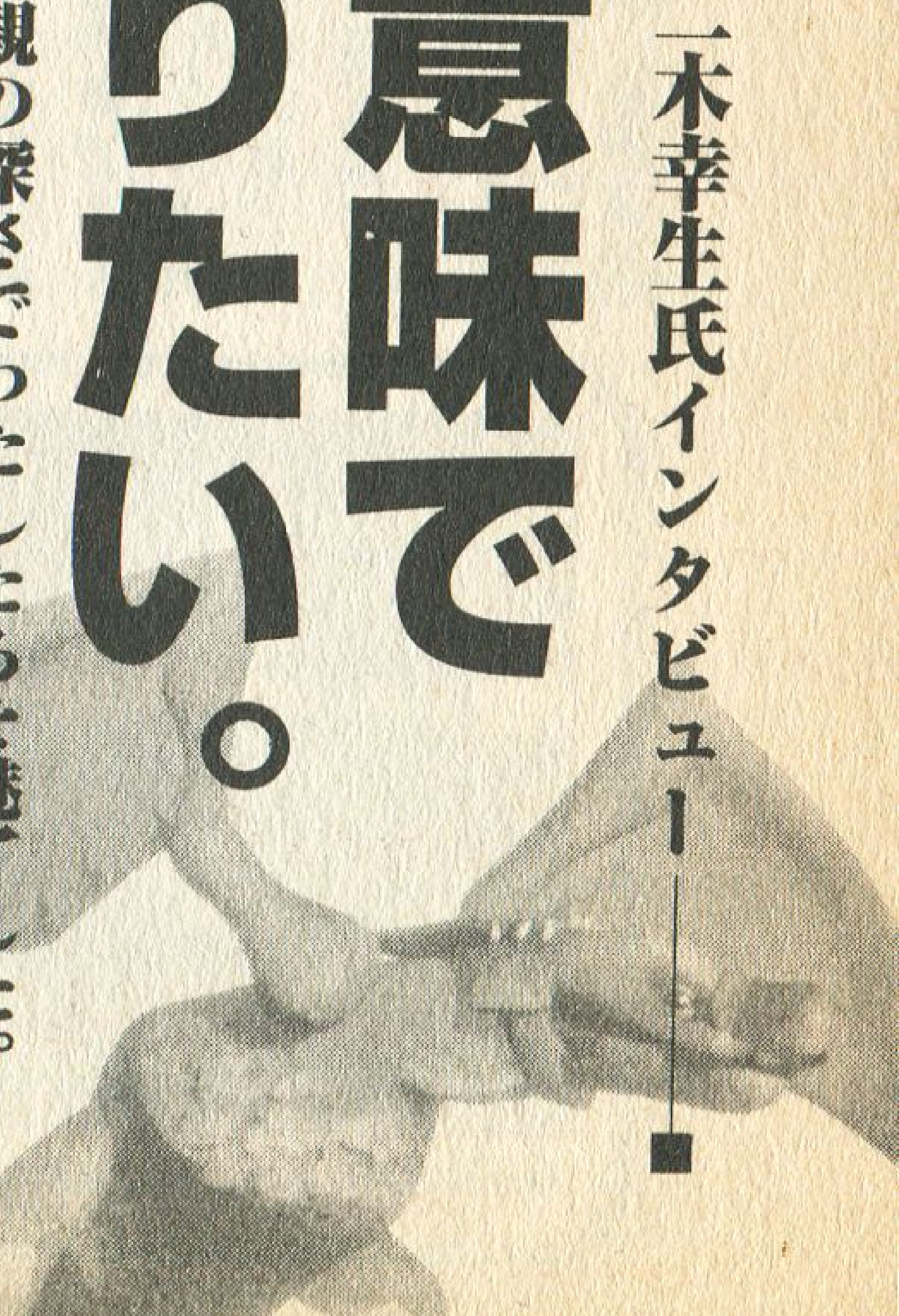
編：前回の「1」で描きたかったものは何ですか？

二木：すごいありきたりなんですけど、一人の頼りない少年が、神のような偉大なものと出会って、その中で成長していく物語を描きたかった、いわゆる黄金パターンですよね（笑）。シューティングなんでセリフとかで細かく描けないから、面間デモとか絵とか、雰囲気とかで作っていこうかな、という。だから、最後にエンディングで立ち上がる動作に力強さを感じてくれれば、それでよしという感じです。

編：逆にシューティングなので、自分で乗り越えていかなければいけないインタラクティブ性の強い映画みたいな印象を受けました。

二木：やっぱり作るときには、ゲームって商品なんだけど作品なんですよ。だからこそ、自分が満足いく形でとにかく出したい。すごく極端な、こんなことというと周りは怒るだろうけど、百万本売れて自分が満足いかないものよりも、三十万本しか売れないけど満足いくものでは、後者の方がいいというのが心の底の意見なんです。本当は百万本売れて自分が満足できるのが一番いいんですけどね。

編：「1」のときは、パッケージのイメージイラストにメビウスを使わ



れて、すごいこだわりだなと(笑)。

二木：最初はネームバリューを上げるというので、有名な人使おうっていうのがあったんですよ。大友克洋氏とか出たんですが、それなら本家本元メビウスだとなって。絶対みんな無理だと思ってたら、本当に通っちゃって(笑)。

編：すごいですね。メビウスでやってほしいって、一番最初にいわれたのは、どなたの希望で。

二木：それは、デザインの楠木です。ちょっと走りすぎたかなぁ。

近藤：そう考えると結構自由にやってます(笑)。

編：「パンツァー」はある意味映画的ですね。

二木：いや、あまり意識してないです。というか、もともと映画とゲームってまるっきり別のものだと思ってるんで、例えばカットを割ってみせるというのも、過度的なやり方だろうと思ってるんですよ。今回「ツヴァイ」の一面がデモをゲームでやるという、インタラクティブ性のあるものを作るという感じでやってみました。映画的な演出、技法じゃなくて、スピリッツだけもらってくる。ポリゴンだから、全部カット割って作ればいいやというのは、あまり好きじゃないんです。今回の「ツヴァイ」で見て欲しいのは一面。一面は敵があまりいないんです。その辺の周りを見て、後で出てくるボスなんかもいて、インタラクティブなデモというのは、本当はこうあるべきじゃないかな、というのをちょっとテストしてみたんです。

編：「1」と今回の「ツヴァイ」はドラゴンの種類というのが違ってきてますね。

二木：世界が一緒というだけで、全く別のキャラクターです。

編：土地が違うから、別の進化を遂げたとか？



壮厳な感じさえ受ける美しい1作目

二木：そういう訳でもないですけど、前作はゲーム性の部分で変化がなかったので、メリハリをつけるという意味で成長という要素を入れました。だから、ドラゴンのデザインも成長という要素に合わせて変えました。前は、旧世紀の遺跡の中で眠っていたのが目覚めて、という感じでしたけど、今度は、ある日突然変異を起こして、昔の遺伝子が目覚めてまた生物兵器になってしまうというストーリーなので、始めは弱いんです。そのかわり徐々に成長して強くなっていく、そういうドラゴンにしようと思ったんです。

編：主人公が違うというのがいいですね。

二木：同じキャラクターでやろうかということは考えませんでした。やるんだったら、同じことを二回やりたくないというのもあるし。終わった話だし。前作をまるっきり知らない人でも同じように楽しんで欲しい。どうしても同じキャラクター持ってくると、一作目に引っ張られてしまいますから。

パンツァードラグーンツヴァイ

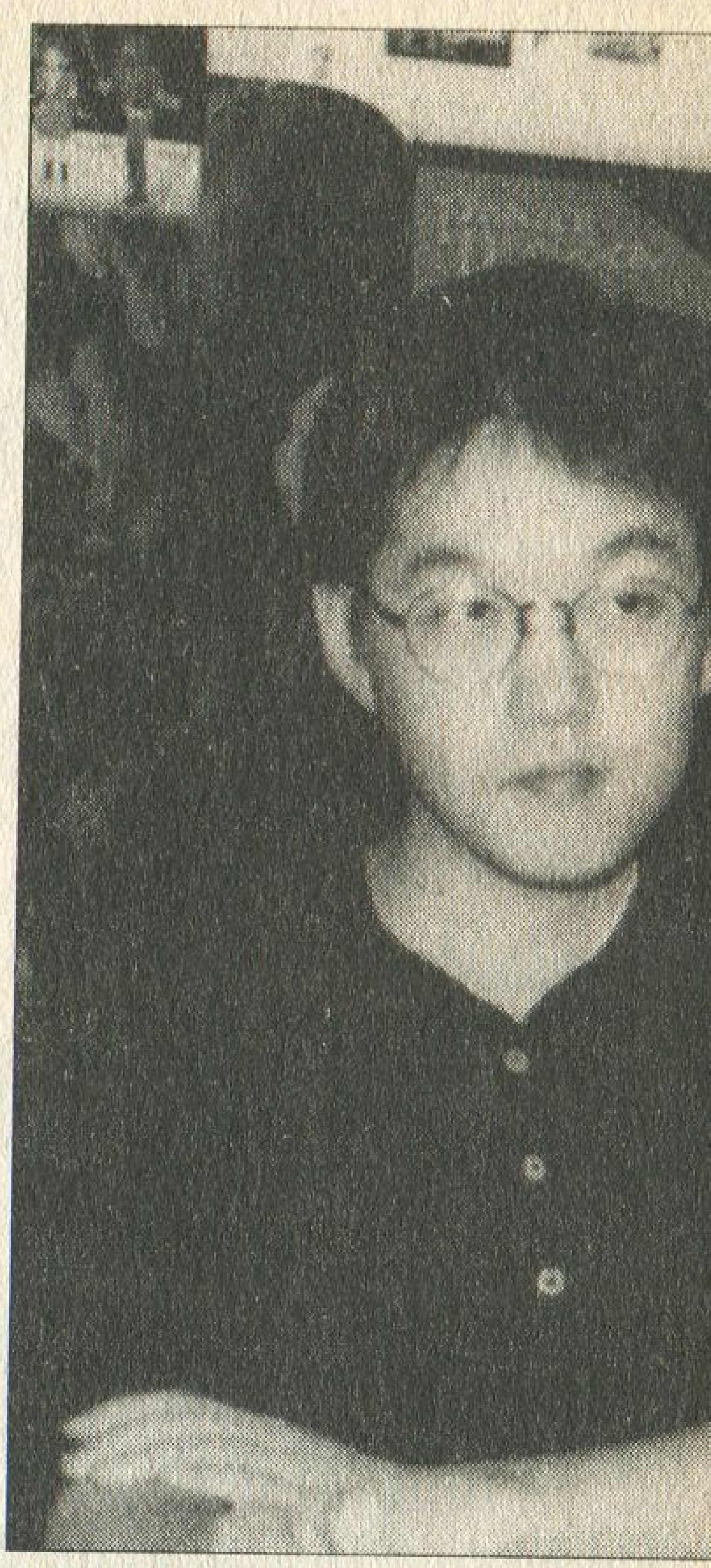
まったく新しいシューティングとして話題になった「パンツァードラグーン」の続編。

プレイヤーの腕によって難易度が調整されるシステムや、自動的に追尾レーザーを連射するバーサクモードの採用により、難しいと言われた前作に比べ、誰でも楽しめるゲーム内容になった。また、前作以上に演出面やストーリー性が重視されており、デモCGは一層美しいものになっている。より多くの人々を引きつける試みが、随所に見られる。



主人公「ランディ」とドラゴンの「ラギ」。「ラギ」は闘うことによって成長する。

パンツァードラグーンツヴァイ【3DSTG】 メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'96年3月22日



近藤智宏氏…（株）セガ・エンタープライゼス　コンシューマソフト研究開発本部企画。「パンツァードラグーンツヴァイ」総監督。

クオリティと一般性の問題。

編：前作はクオリティが高い分、一般性は低かったですね。

近藤：そうですね。その点、今回は一般性というのはかなり意識していますね。

編：それは、どの辺に反映されてるんですか。

近藤：一番考えているのは、難易度です。どれだけ幅広い人にやってもらえることができるかということですね。前作はちょっと難しいという声が多くて、我々としてもいろいろ考える部分があったんで。それをどういったシステムで、幅広い人に対応させようか、全体的にどのくらいのバランスで抑えようか、その辺はすごく考えたんです。

編：前回の難易度も必然性があったのでは？

二木：そうですね。こちらの要求というか、ハードルを越えて欲しかった。越えて、感動を味わって欲しい。やっぱり古いゲーマーなのかもしれないですけれど、シューティングっていうのは何度もやって、越えたー！　というこの一瞬が繰り返されることによって、ゲームの中のキャラクターが成長したというのとつながるんじゃないかな、というのがあったんですけど。ただ、作ってるうちに最初の気持ちを忘れちゃって、どんどんプレイがうまくなっちゃってるんで。あまり基準が分からなくなるというのもあるんですよね。

近藤：僕が一番ショックだったのは、ふだん3Dシューティングとか見向きもしないような女の子が「パンツァーすごい魅力的で、買ってみて遊びましたけど、全然クリアできませんでした。人には勧めません」というんです。そういった声聞くとやっぱり、そういう人達を見捨てるのは制作者として間違ってるんじゃないか、と思ったんです。

二木：3Dのすごいゲームという、漠然とした取られ方をされたのか、それはある種、ただのシューティングにはしたくないというこちらの意図が当たったんだけど、当たりすぎて、シューティングやらない人がいっぱいついちゃった。実際のアンケートを見てもそうでした。

「ツヴァイ」はゲーム性重視で作りました。

編：今回はゲーム性の部分が、物語性より強いような気がしますが。

二木：ゲーム性は前作よりもかなりパワーアップしてますよ。物語性もモノローグとかいっぱい入れた分、すごく前に出せたと思います。

近藤：いろいろちょっとゲームくさいシステムを導入しているんで、ゲームの方が濃いめになっちゃって、という印象を受けるでしょうね。

編：バーサクモードとか。

近藤：ええ。その辺も難易度を幅広いユーザー向けにするという一部なんですけど。成長にしても分岐にしてもバーサクにしても、全て難易度の事を考えると意味がある要素です。結局、ピンポイントで難易度を設定してマニア向けであるとか初心者向けであるとかというのは簡単なんですけど、できるだけ幅を広げて、初心者のあまり慣れてない人でも、すごくマニアックな人でも楽しめるように作るというのが一番難しいんですよね。今回、全体的な難易度は、



ゲーム性を厚くした続編の「ツヴァイ」。

読者の主張
ゲームを駄目にするものは？

ゲームの芸術性を認めない人間。

（大阪府　渡辺正樹）



二木幸生氏…（株）セガ・エンタープライゼス　コンシューマソフト研究開発本部。「パンツァードラグーンツヴァイ」企画・原案。

物語をまず感じてもらうのが一番だということで、エンディングまでは誰でもいけるようにしました。で、そういった中で、成長というシステムが一つあって、どういう形で成長するかというのはやる人によって決まると。下手な人も下手なりに成長するし、うまい人はまた違った成長の仕方をする。そういったようなシステムを取り入れてみたり、他に分岐というのはなんだろうというと、下手な人でもあるルートを選んで進めば簡単に進めたり、とか。うまい人はあえて険しい道を選んで、そちらでゲームを楽しんだりとか。クリアできないで何回もやってもがいてる人も、違うルートがあれば、たまにはそっちいってみて気分転換になったり。そういったことを考えて。単純に、話がいきなり違うということではなくて、プレイの広がりで、できるだけ何回も遊んでもらいたいという見地から、そういったシステムにしました。

ユーザーの声を聞いていきたい。

編：ではゲームを作られるときに、一番気をつけていることは何なんでしょう。

二木：やっぱり何が楽しいのか、楽しませるか。それはゲームの、ゲームとしての中身というだけじゃなくて、ストーリーとして何を見せるかということにつながるんですけど。何を楽しませるかということを常に頭の中で描きながら作っていくということです。すごく当たり前すぎて、自分で答えていっててつまらないなあと思いながら言ってますけど（笑）。

編：じゃあ、パンツァーでいえば操作感とか、敵を撃ち落とす快感みたいな。

二木：それも確かにあるし、いい意味でユーザーを裏切りたいということ。例えば「ツヴァイ」が出るときに、あまりドラゴンが地上を走るって思った人はいなかったと思うんですよ。でも、地上を走って、上を見上げたりして、というのは絶対に気持ちいいだろうというので今回入れました。その判断は今回ユーザーが下してくれると思うんです。

編：近藤さんは？

近藤：僕が一番気をつけているのは、できるかぎり一般ユーザーの気持ちになる。実際、自分で作ってて、「うん、自分ではこれは完璧なゲームの流れだ」と思ってても、人にやらせてみると、ぶーぶー文句言われるんですよ。そういった時に、なんで俺の完璧さが分からないんだ、というんじゃなくて、これは神様の声だと（笑）。この人の言ってることは正しいんだろう、みんなユーザーはそう思うんだという風に思えるという、その気持ちを大切にします。

編：最後にメッセージを。

二木：ゲームって、ユーザーの声を取り込みにくいんですよ。アンケートハガキでもいいし、ネットでもいいんで、何かの方法でプレイして、何が面白かったか、何が面白くなかったか、というのをどんどんこっち側に教えて欲しい。ゲーム批評を読むようなユーザーの方々にはいろいろ声で返してきて欲しい。とにかくこっちはいろんな雑誌を手あたり次第に読んでるし、ネットも見てるし、いろいろなことやってるんで、公共の場のどこでもいいからなんか言ってくれれば、目に入りますんで。とにかく、どんどん言って欲しいですね。

近藤：シューティングという形で提供しちゃってるんですけど、明らかにシューティングという枠でくくるのがもったいないくらいの作品だと思ってるんで、ぜひ一度頭を真っ白にした状態でこの作品に触れてみて欲しいですね。

（聞き手・構成　斎藤亜弓）

パンツァードラグーン【3DSTG】　メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥6,800／発売日：'95年3月10日

CREATOR SPECIAL INTERVIEW
CHAPTER 6

アクレイムジャパン　今野文樹氏インタビュー

時々嫌になることがある。なんで俺、日本にいるんだろうって（笑）。

クリエイター特集のラストは、アクレイムジャパンの今野文樹氏の登場。長年同社の「顔」としてご活躍中の今野氏に、海外ゲームの魅力や日米のゲーム業界の違いなどの話を伺った。

アクレイム、今野氏に聞く海外ゲームの魅力

編集部（以下編）：最近ゲーム業界では、SCEの洋ゲーを始め海外ゲームの面白さが見直されてきている面がありますよね。今野さんは始めから海外ゲームの販売を中心にご活躍だったんですか。

今野：僕はもともとゲーム業界の人じゃなかったんですよ。転職してたまたま入った会社がアクレイムエンタテインメントの日本支社だったわけで。入ってからゲーム、特にアメゲーってこんなものなんだと認識し始めたという感じです。

編：海外モノは難易度を始めとしていろいろと批判も多いですね。

今野：厳しいご意見をいただいておりますので、それはもう（笑）。確かにあるでしょうね。観点の違いや民族性というのは。

編：観点の違いというのは？

今野：日本だとゲームの構成でご飯はこっちで味噌汁はあっちみたいな部分が絶対あるじゃないですか。それが逆になっているだけでおかしいとか。イベントの配置でも解きやすいように作ってあげる。でもアメリカだとそれじゃイベントになんないんですよ。ゲームで遊ぶ上での日米の「当たり前」の違いがあるわけで、そうした土壌の違いでゲームが解きづらくなっている、そうした部分は当初感じましたね。

編：RPGなどは顕著な例ですね。

今野：うちのアクションゲームなんてメチャ辛ですよ（笑）。解かせ方から違うんですよね。ここでこういうことをやって解くんだ、それが自由度だったり、習慣や違いなわけで。僕たちにはわからないけどアメリカのユーザーならわかるかもしれない。その辺の尺度の違いって最初は悩みますよね。

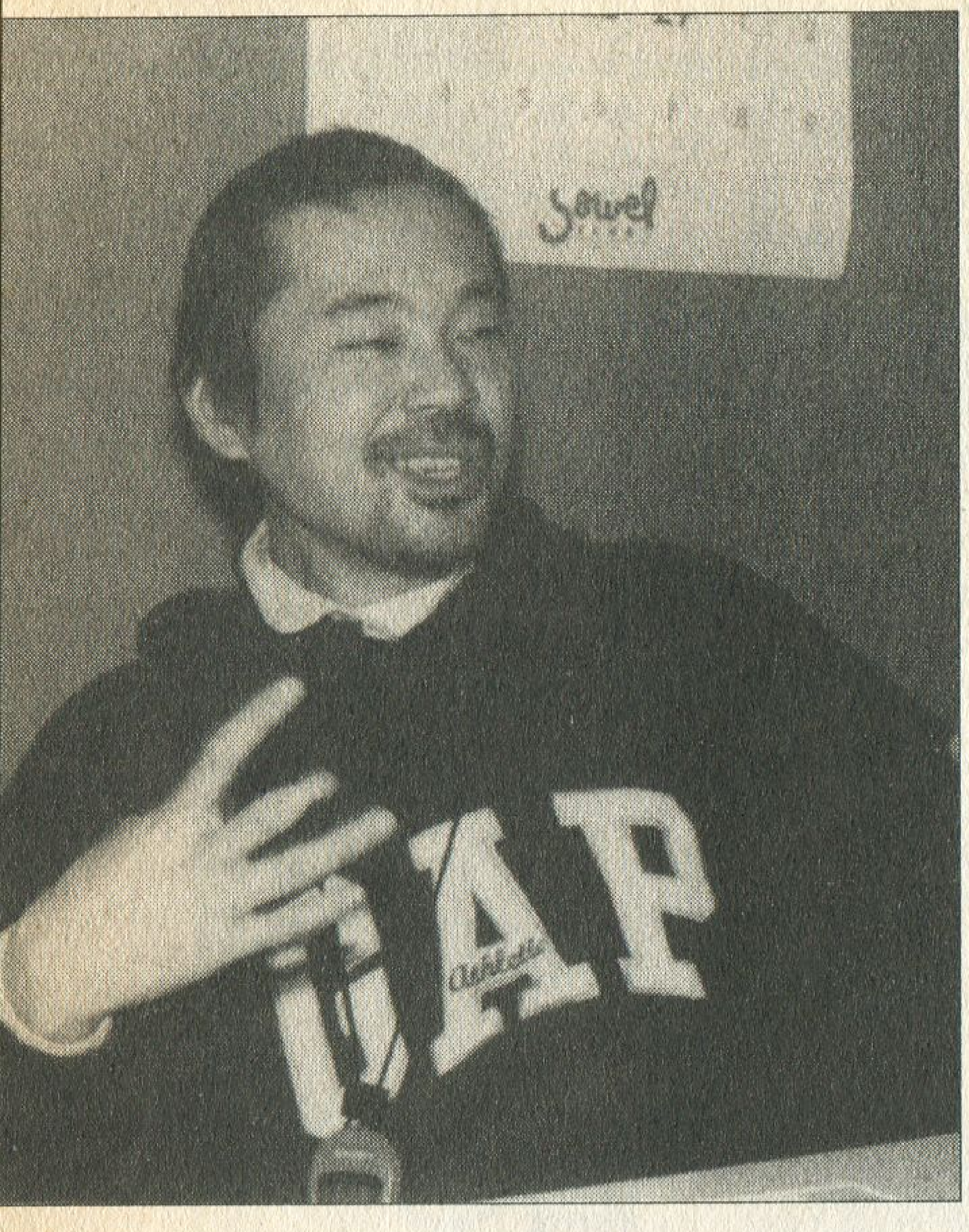
編：そうして長く海外ゲームに接してこられて。海外モノの魅力って何でしょう。

今野：良く言われる斬新なシステム、使い古された言葉だと思うし、実際斬新なシステムってどこにもないと思う。でも、アメリカのゲームの発想には、核になるエンジンが先にあって、それを実際に動かしてみたいからゲームを作りましたという一点豪華主義のようなものってあると思うんです。海外モノって、難しかったり解きにくかったりはするけど、なんかすごい、見たことないゲームって凄く多いですよね。やっぱり「ドゥーム」タイプのゲームって日本にはなかった。あれはアメリカ人らしい発想だし、あのエンジンを公開したのがまた凄い。

編：ストⅡのエンジンを公開して餓狼でもサムスピでも作って下さいという感じですね。

今野：そういうものでしょ。日本ではちょっと考えられない。

編：他にも「スーパードンキーコ



今野文樹氏…株式会社アクレイムジャパン　マーケティング部課長。長年同社の顔として業界で活躍。DOS/V、MACを愛用し、仕事柄海外ゲームに関する造詣が深い。

ング」のレア社のCGレンダリング技術など、総じて海外の方が技術力が高い印象を受けます。

今野：例えば食い物でもなんでもいいんだけど、凄く才能のある人がいて、めちゃくちゃ凄い品種改良ができる可能性がある。でも日本って、それに対する投資に必ず見返りを期待するんですよ。海外だと、絶対必要になる、誰もが望むシステムに対して努力と投資を惜しまない。ウチでいうとモーションキャプチャー技術とかね。そうしたスタートの差が、後になって出ますよね。

編：そうした考え方の違いはどこから来るのでしょうか。

今野：ある意味でアメリカ人って凄く情熱的じゃないですか。凄い自信家だし。自分が絶対というくらいプライドがあるから、買い手側も売り手側もお互いプライドをもって話をする。それらがお互いに納得しあった上で発揮する力って凄いですよね。日本のソフトハウスにも種類がありますよね。とにかく挑戦するところと、挑戦半分守り半分、とりあえず守るだけみたいな。今はアメゲーとか日本のゲームとかいろいろ言われるけど、将来はそんな垣根はなくなっていくだろうから、後は作り手の姿勢の違いだけだと思う。日本のゲームがアメリカでも売られていて、受け入れられている現状ってあるじゃないですか。鉄拳とかリッジレーサーとか。なにも市場は日本に限らないわけで、ワールドワイドな市場の中でゲームを売ることができるんじゃないか。さらに今後はプラットフォームにこだわらない時代が来るかもしれない。そんな風になってくれると凄く嬉しいです。

流通、市場に見る日米の違い

編：先ほどの一点豪華主義で言うと、日本のゲームにはグラフィック豪華主義という風潮があるのに対して、海外ではゲーム性や技術力の部分に重きがおかれているように思われますが。

今野：市場の差って大きいですよ。いくらシステムに力を入れても、すみません千本しか売れませんでしたじゃ話になんないわけで(笑)。アメリカでは日本で千本しか売れないものが一万から二万本売れる可能性がある。採算性の面で日本では一点豪華主義がやりたくてもできない。そこでどうバランスをとるかが日本では難しいわけで。

編：市場に弾力性がある？

今野：日本ではコンシューマでゲームを作るのなら現状PSとサターンという2つの選択肢しかない一面ってあるじゃないですか。で、年齢制限あります、とりあえずサターンで出しましょう、駄目でした、じゃあパソコンで出しましょう、市場が小さいから採算合わないよね、どうしましょうってどんどん道幅が狭くなっていく。これがアメリカだと、PS、サターン共に年齢制限があるから多少尖ったゲームでも出せるし、駄目ならウインドウズ95という大きな市場がある。流通形態にしてもインターネットで出したり、シェアウェアで流したりといろんな方向があるわけじゃないですか。日本の場合はとにかく問屋さんにぶちこまない限りユーザーには届かない。

編：実験的な作品が流通に乗せにくい。問屋さんに買ってもらいにくい側面はあります。

読者の主張
ゲームを駄目にするものは？
全体的にレベルが上がりすぎてて、初心者が参加しにくいこと。とくに格ゲー。私にゃもうついていけない…。
（大阪府　かのこ）

今野：ただ日本の場合、問屋さんがなくなるとまた困るんで。問屋さん好きです、愛してます、ずっと日本にいてくださーい（笑）。でも今の流通の環境を壊していくことも僕たちゲームソフトに関わっている人間の仕事なんじゃないですか。アメリカの流通形態って見てると、日本の流通といかに違うかというのが痺れるほどわかりますね。嫌になっちゃうこともありますよ。なんで俺は日本にいるんだろうって（笑）。どんなに良いソフトがあっても、売れない。なぜか。商品が良くても、それを知らせる方法がない、売る方法がないというのは本当に悔しいですね。

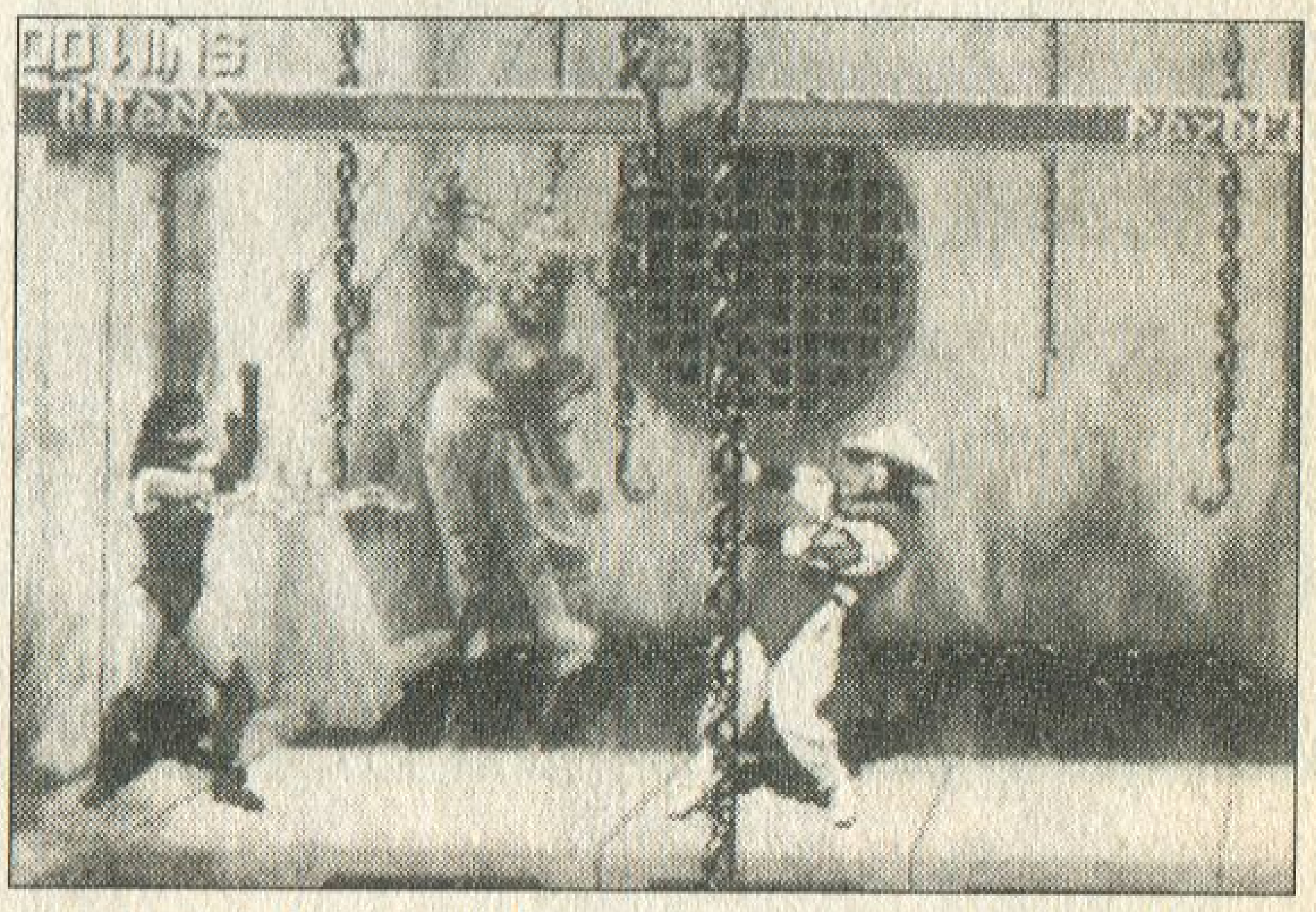
クリエイターをとりまく環境の違い

編：他にも、クリエイターの置かれている環境の差を感じます。

今野：ほんとにね。日本のメーカーさんって制作の名前を出さない。そういうのって凄く理不尽だと思うし、卑怯とまで言わないけど、鬼門に感じちゃうんですよね。今、変な話、ゲーム業界って一個人にチャンスが凄く少ないでしょ。

編：最近でいうと「タワー」を作ったオープンブックの斎藤さん、ああいう人がどんどん出てこれる環境にする必要がある。

今野：そうした人たちに窓口を広げるのがアクレイムジャパンの仕事だと思ってます。何も日本で売らなくてもアメリカで売ればいい。アクレイムジャパンは中に開発を一切持ってない、いわゆるパブリッシャーなので、若い開発者にワールドワイドの窓口としてウチを利用してもらいたいんです。だからウチでは制作の名前がはっきりわかる。制作ワープ販売アクレイムとかね。私たちは売ります、あなたたちは作って下さい。だからお互いにがんばりましょうというのがアクレイムのやり方です。



アクレイムと言えば「モータルコンバット」シリーズ。実写キャラと世紀末的でダークな世界観が魅力。

編：賃金面での格差も大きいと聞きます。

今野：海外は日本と違って給料制ではなくてロイヤリティー制ですから、かなり良いんじゃないですか。仮に給料をもらってても、作品に対するロイヤリティーは必ず払われる。一本百円のロイヤリティーを支払おう。十万本売れたら一千万円ですよと。これはやる気でますよ。そのかわり向こうは契約社会だから別の面で厳しいかもしれないけど、成功への見返りは非常に大きい。

編：納期の関係で削らざるを得なかったという話も良く聞きます。

今野：そこが問題ですよね。なんていうか、クリエイターに対する上からの介入がすごく多いんじゃないだろうか。クリエイターが絶対ここは青だと思っている部分が、社長の鶴の一声で赤に直さなくてはいけないことって、結構あるんじゃないかなあ。それを直すことでクリエイターにどんどん不満とストレスが溜まっていって、なんだこんなゲームなんてと思い始める可能性ってあるかもしれませんよね。そうしたことがないのがアメリカのソフト制作だと思いますよ。

編：クリエイターを信頼している？

今野：ジャッジする部分を明確にする。加えてその範囲が広いという点はありますよね。例えば現場と経営者側で意見のズレがあった時、両者でコミュニケーションがあって、双方納得ずくで納期を延ばすのか仕様を変えるのかというのはあると思うんです。でも中間管理職みたいな人がいて、上が赤だと言っているから赤にしてよというのとは全然違うじゃないですか。海外のゲーム、ゲームだけじゃないですよね。海外でエンターテインメントとして作られるものって、そういう意味で優れているのかなあと。それは日本が真似しなきゃいけない部分ですよ。僕もそういう風にやっていきたいと思っています。

編：今日はありがとうございました。

（聞き手・構成　小野憲史）

クリエイタ－インタビュー スペシャルプレゼント

今回、メーカーさんからのご厚意でゲーム批評読者のために様々なプレゼントを頂戴してきたぞ。

A 3名様 デビルサマナー

金子一馬氏サイン入りカレンダー

アトラス提供

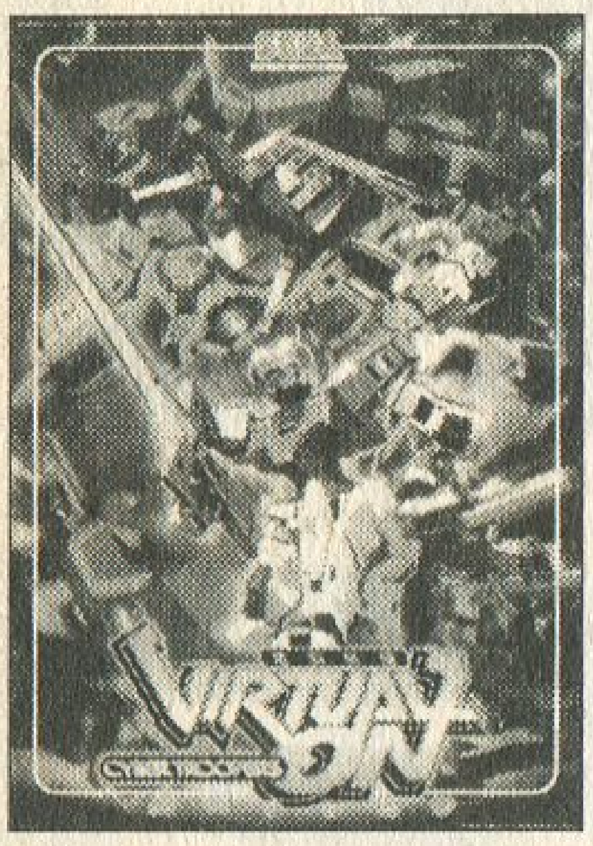


金子氏のセンスが炸裂するサマナーカレンダー。ほかでは手に入らないかも？

B 3名様 バーチャロン

ポスター

セガ・エンタープライゼス提供



A全サイズのこのポスターには、バーチャロン総合プロデューサー小口久雄氏の直筆サインが入っています。

C 3名様 太陽のしっぽ

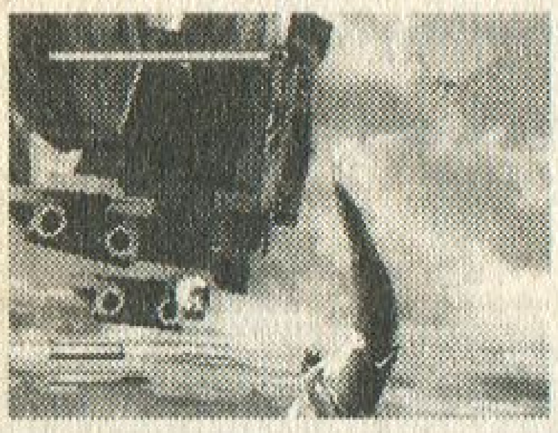
飯田和敏イラスト＆サイン入りカレンダー

アートディンク提供



飯田氏直筆の「太陽のしっぽ」のキャラクターが入った、貴重なカレンダー。

D



セガ・エンタープライゼス提供

- パンツァードラグーンツヴァイ製品 3名様
- フラッシュセガサターン 3名様
- パンツァードラグーンツヴァイパンフレット 5名様

ソフト、パンフ、そして「ツヴァイ」も入っているデモCD、フラッシュセガサターンなど、ありがたい品々を皆様に。

E ガーディアンヒーローズ セル画

トレジャー提供

ガーディアンヒーローズのオープニングアニメ用に制作されたセル画をプレゼント。希望する番号を書いて送って下さい。

各1名様



欲しい人は、希望する物を明記して編集部まで送って下さい。宛先は「プレゼント」係まで。締め切りは4月末日です。

第2特集総論

いいゲームはどんな人が創っているのでしょう。

ポリシーを持った人というのは「顔」がいいと言われます。個性としっかりとした主張。妥協しないプロの姿勢。いい作品というのは、どんな人がどんな考えのもとに創っていくのでしょうか。

最近は変わって来ましたが、超人気タイトルでなければ、制作者が露出する機会というのは、まだまだ少ないのが現状です。でも、ゲームは人が作っているもの。やはり、メーカーのネームだけではなく、クリエイターにもっと評価が与えられるべきだと思います。

インタビューに行くというのは、雑誌にとってもある意味戦いです。その人の個性や考え方をいかに引き出すかは、インタビュアーの力量によるところが大きいからです。今回の特集はいかがでしたでしょうか。これからも新時代を担う制作者たちにスポットを当て続けていければ幸いです。

（編集部）

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本誌自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

ソウルエッジ

狂気と哀しみのピカレスク・ロマン

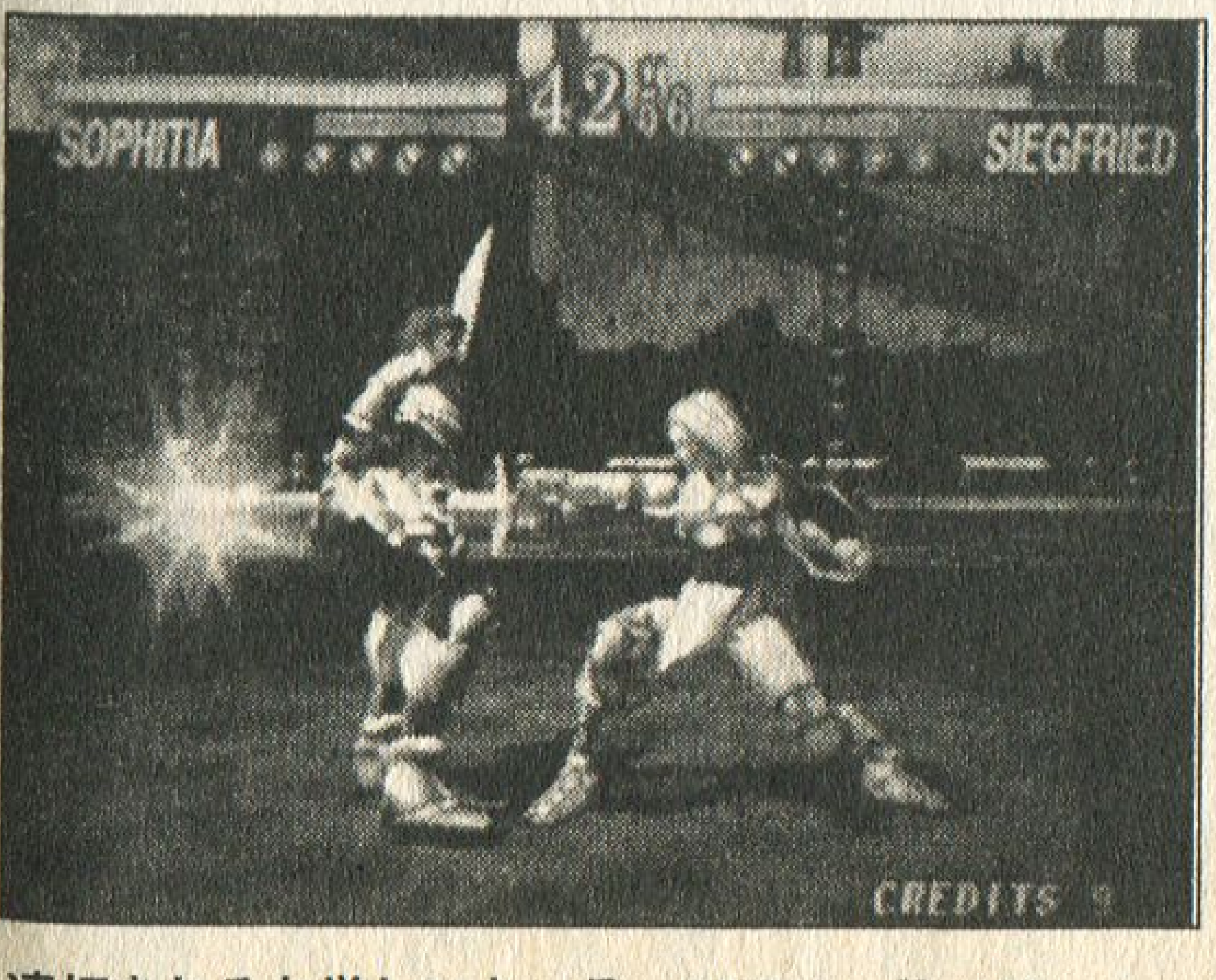
ナムコの3Dゲーム最新作は、魔剣ソウルエッジをめぐって8人の剣士たちが闘いを繰り広げる剣格闘ゲームだ。

岡元建三

ポリゴンで剣技を表現する仕掛けの数々

数奇な生い立ちを持つ8人のキャラクターがそれぞれの思惑の中、闘いを繰り広げるナムコの「ソウルエッジ」は、前作「鉄拳」シリーズの熱き拳から武器へとその攻撃方法を変え、新しい闘いを見せている。サムスピや闘神伝などが見せていた格闘スタイルは、武器によるリーチの差こそあれど飛び道具（炎や光線など）があることによって一撃必殺技ゲームになってしまっている感があった。「ソウルエッジ」では剣技の持つ本来、華麗なる舞でありながら敵を倒す非情な殺人技という部分を強くアピールしようとしており、武器であることの重要性を見せている。

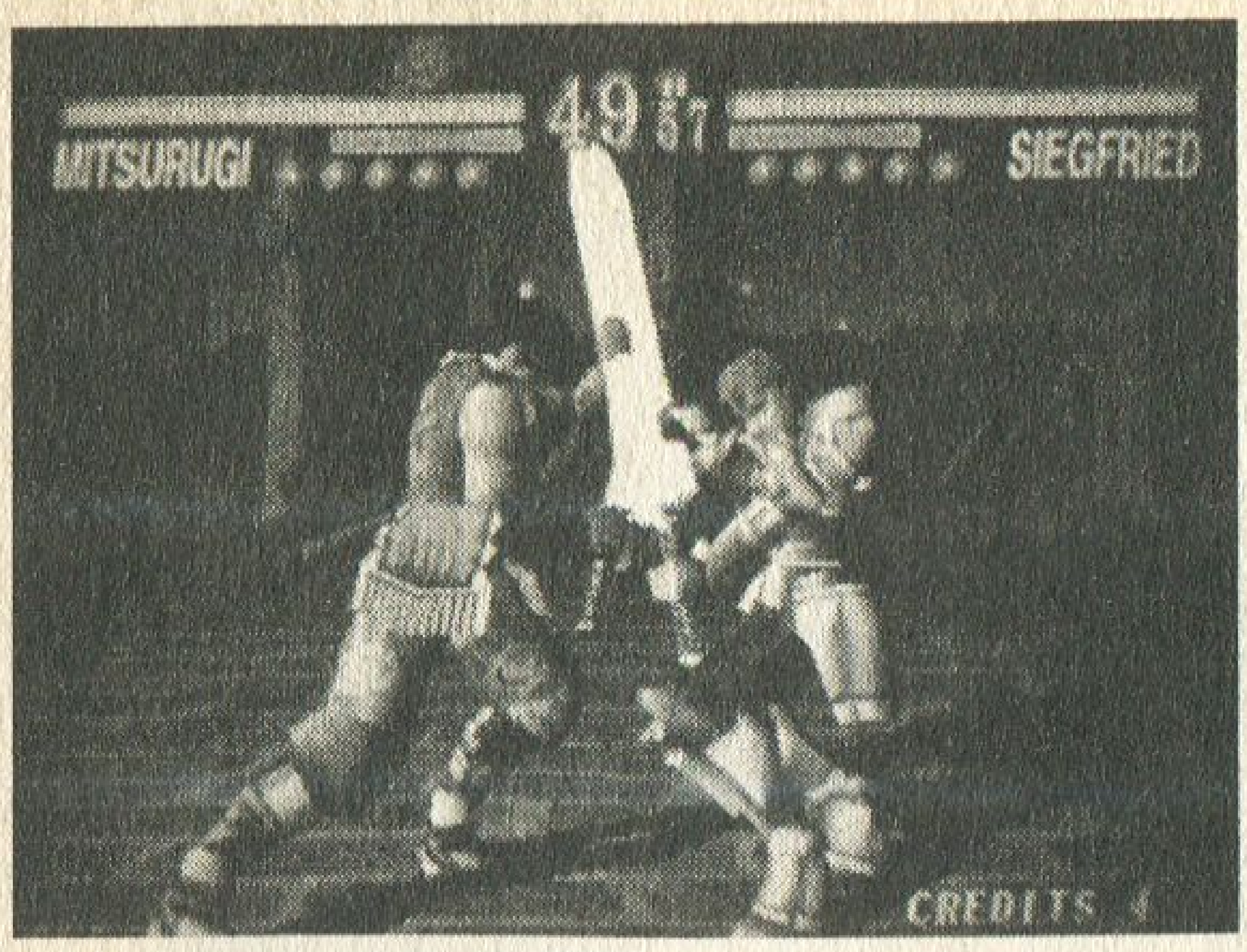
そのことはシステム面からもうかがい知ることができる。まず、攻撃方法が大中小の、今までの武器格闘モノ共通の攻撃力の強さで分けた形から、横斬り、縦斬りのスタイルに変わり、大中小が見せていた直線的な攻撃から、ラインに対しても有効な立体的な攻撃ができるようになった。ガードもレバーによるものではなく、ガードボタンを使用する形をとり、攻撃に対する回避性を高め、その中でガードインパクト（目押しでガードボタンを押して相手の攻撃を防ぎ、成功すれば通常ガード時とは逆に攻撃をしかけた相手が硬直する）なる新しい試みが盛り込まれている。又、ガードすることにある程度の制限をつける要素として、ガードの耐久力が設けられている。このことにより、攻撃に対してガードにたよった闘い方ではない、剣技が見せる、間合いの中による避け、そして避けからの攻



連打されると厳しいキャラ、ソフィーティア。

撃へと攻守が一つとなる闘いを表現しようと試みている。

ガードインパクトとならび、相手への攻撃の中、カウンターとして発生するものに鍔迫り合いがある。これは、相手のステップイン（ショートダッシュ）にステップインで接触、武器攻撃に対して武器攻撃がぶつかった時に起こるもので（武器がぶつかった時には互いに弾けたり相打ちになることもある）それぞれの攻撃の三すくみ（ジャンケンのルール）により優劣が決まる。そのことを踏まえて、相手の押しているボタンを予測して自分の攻撃ボタンを連打するとカウンターで相手に攻撃を加えることが可能となっている。



狙って出すことは難しいガードインパクト。

だがこれらのシステムはいくつかの不安定要素のために、プレイヤーに不快感を残すことになってしまっているのも否めない。

理想に追いつけなかったシステム

まずガードインパクト。実際プレイしている最中確実に決めることはそれはそれは大変であり、そのリスクはあまりにも大きく、どうしても通常通りにガードボタンを使用せざるをえない。これはその瞬間の見切りでガードボタンを押すことの難しさや、タイミングの分かりにくさがあるためで相手の技をうまく消せるガード技ではないからである。

また鍔迫り合いから三すくみになった時の勝敗がはっきり見えてこない。鍔迫り合い発生後、狙ってボタンを連打することよりも発生時に押しているボタンを連打することが多い。これではバクチ的になりすぎて勝ってもすっきりせず、負けると不快感がつのってしまうものでしかない。発生時での三すくみの優劣がわかりやすければ、狙ったボタンを連打することもうまくいくのではないだろうか。

また、キー入力とキャラクターの動きに若干のズレがあり、このレスポンスの悪さがキャラクターへの感情移入度を下げている。プレイヤーが操作に求める心のスピードとでもいうべき違和感のない入力が、キャラクターの反応として見えていないために、攻撃を受けた時に納得できないものが生まれてしまっている。

そして、基本攻撃の連打性なのだが、インスト技にも各キャラ、AAAやBBBなど簡単に技が出せるものが表記されているくらい、「ソウルエッジ」には多くの連打による技があるが、これがけっこう使いやすい。簡単、一セット、使いやすい、当たるとダウンに持ち込め、ダメージもそこそこ奪うことができる。これでは誰でも使いたくもなるのだが、どうしても闘いが単調になり闘いが面白くない。これはメーカーとしての闘いのやりやすさの提示だったのかもしれないが、ゲーセンに連打プレイヤーを増殖させる結果になってしまっている。これだけ書いてしまうのも、その内容は新しい可能性を見せ、面白さをうまく伝えきれずにいるからで、不安定要素のために人離れが進んでしまうのは、残念でならないからなのである。モーション、グラフィック（なびく衣装や昼夜を表現した美しい背景など）、サウンド、どれを見てもクオリティーの高さには目をみはるものがある。プレステへの移植や、次回作があるであろうと思われるが、私はその剣が鋭く、光り輝くことを信じる。

◆プロフィール
岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画、最近はゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「ゼイラム2」特殊衣装など。最近、数社の大きなプロジェクトが進行中。

関連作品
闘神伝［格闘ACG］
メーカー：タカラ／機種：プレイステーション／価格：￥5.800／発売日：'95年1月1日
ポリゴンで剣を使った格闘ゲームはこれが最初。回り込むという動作は3D格闘初。

ソウルエッジ［格闘ACG］
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'96年

マンクスTT

セガ体感ゲームの新しい方向性

ファン待望のセガ本格体感ゲーム、マンクスTT。その内容は、体感ゲームの魅力を再認識させるものだった。

岡元建三

肉体的体感と脳内的体感の融合

イギリスとアイルランドの間に位置する小さな島、マン島。この島で88年間も行われているTT（ツーリスト・トロフィー）レースをモチーフにしたレースゲーム、それが「マンクスTT」だ。このゲームは、今までリリースされたセガ体感ゲームの中で新しい方向性を見せつけた作品である。

「ハングオン」から始まるセガ大型筐体が見せる体感ゲームは、入力・出力方法にギミック性をもたせ、そのオモチャ的な面白さ＋ジョイスティックでは味わえない人工的なリアルさ（雰囲気）を感じさせてくれるモノであった。この体に直接訴えかけてくる、いわば肉体的な体感は、以後の作品で追求されていくが、「R360」のころに一つのピークをむかえる。戦闘機のあの過剰にもみえたコマの様に回転するさまや、ドライブゲームの形は変わっても操作感覚に新しい変革のみえない状況の中、「バーチャレーシング」の成功によって、肉体的体感から、視覚的なリアルさによる脳内的な体感へと方向性は変化していったのである。グラフィックのクオリティの向上や、ポリゴンの使用によって、脳内的体感は、めまいにも似た快楽を与えるものへと進化してきた。その流れの中、今までになく現実的な肉体的体感を備え、内外両方へ直接アピールしてきたゲームが、この「マンクスTT」なのである。

ゲーム性と筐体の組み合わせの妙

脳内的体感の要素であるグラフィックであるが、そのデキは素晴らしく、マン島の実景をうまく表現、なおかつ闘争心をあおるようなスピード感は秀逸である。それにもまして特筆すべき点は、今までのバイクゲームが提示してきた簡易的なバイク（床に足をついて左右に倒す）の操作とは違う、実車を操作する感覚と同じような完全ライドオンによって操作し、またそのバイクが左右に振られる挙動と加速によるG変化を制御モーターによって再現しているところなのである。このことによって、実車と同じような動きで筐体を操作でき、低速から高速でのマシンの安定性の差なども表現可能となっている。そしてサウンド面からもエンジン、排気音、BGMをそれぞれ別のスピーカーから流すことで、バイク本来の感覚の再現にうまい処理がなされている（気になることといえばバイクを倒し込んだときに不自然な衝撃を感じることぐらいか）。

「マンクスTT」が見せる新しい体感の方向性は、体感ゲーム本来の楽しさを新鮮さをもって提示し、新しいステップを踏み出したモノと言えるだろう。

◆プロフィール
岡元 建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「ゼイラム2」特殊衣装など。現在、大きなプロジェクトが進行中。

関連作品

ハングオン［RCG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'85年
セガ体感ゲームの第一号。実際にバイク型の筐体にまたがってプレイするという方法が話題を呼び、その後の路線を形作った。

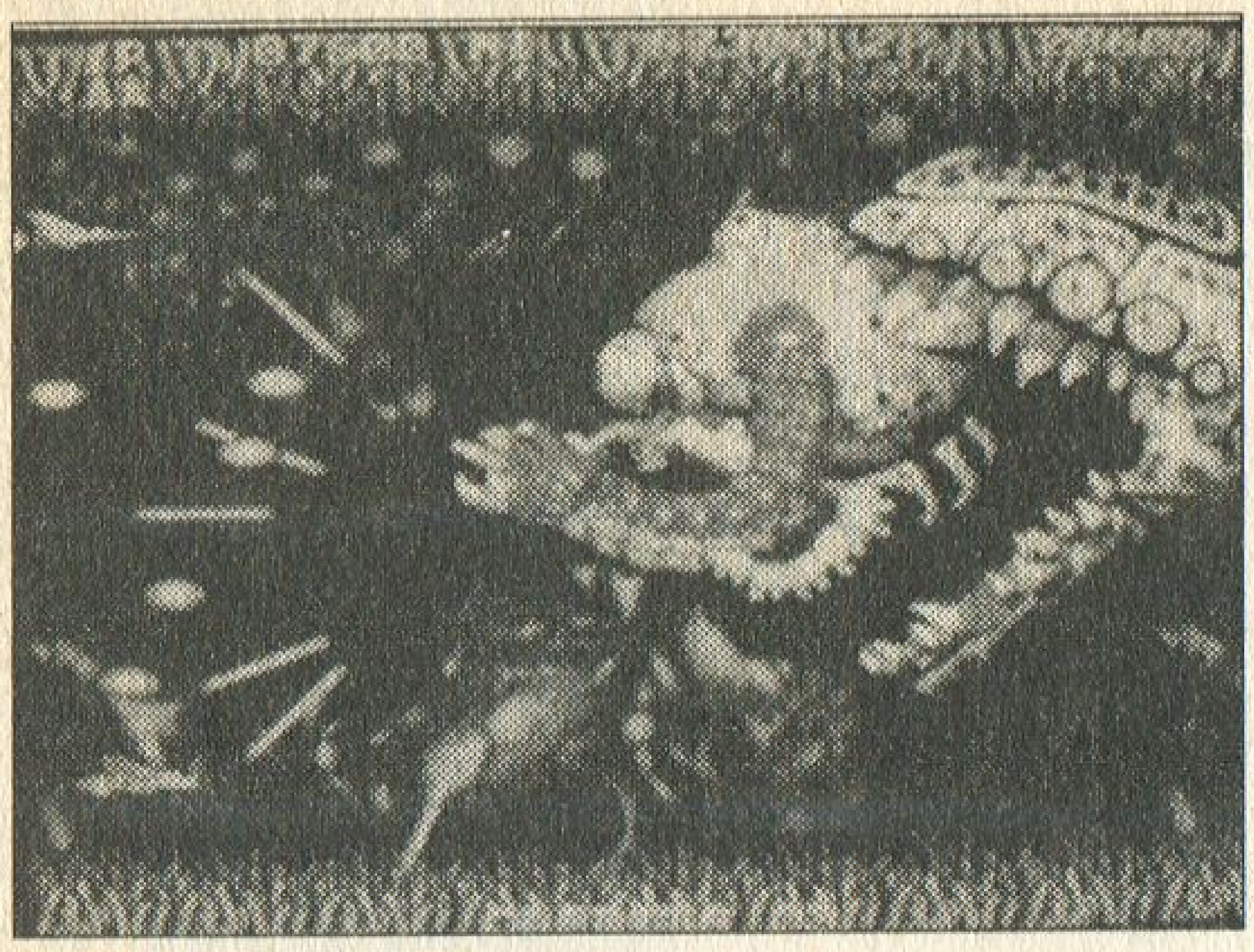
マンクスTT［RCG］　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'96年

沙羅曼蛇2

名作ＳＴＧ、その続編の持つ意味

名作のリメイクや続編が多い昨今。意味のないリリースも多い。はたして、続編を作る意味とは何なのだろうか。

南　敏久



一面ボスはゴーレムを食うバイター。凝ってるのだが…。

1986年、縦横交互スクロールのＳＴＧ「沙羅曼蛇」が、「グラディウス」の続編（今となってはグラⅡ、Ⅲが発表されているので沙羅曼蛇は「外伝」といえる存在かもしれない）として発表された。今までなかった内臓をイメージしたグラフィック（これは後にアイレムやニチブツのＳＴＧ等に多用され、爆発的進化を見せた）による強烈なキャラクターや、ゲーム内に盛り込まれた豊富なアイデア（絶え間なく吹き上がる火柱や後から後から再生する細胞壁、ラスボス撃破後の安堵感をブチ壊すシャッター攻撃など）には驚嘆させられた。

それから10年、まさに突然といった感じで僕の前に現れた「沙羅曼蛇2」。とりあえずプレイを終えた僕だが、激しく落胆した。

まず目を引くのはそのグラフィックセンスの悪さだ。背景やキャラクターは緊張感のないグラデーションで描かれ、光と影、そして過去のグラディウスシリーズが持っていたシャープで透明感のある「宇宙」の姿は全く感じられない。新旧とり交ぜて登場するボスキャラ群も不必要なパーツが多く、ディティールばかりゴテゴテとクドくなって悪趣味に思われる。

各面の構成も雑である。1面では、脳ミソボス・ゴーレムが地形の中を逃げ回ったり巨大なボスに喰われたりと多少の演出もあるが、他の面ではただ敵をズラズラ置いているだけで、全くメリハリがない。そのため新機能「オプションシュート」も特に使いどころがなく、その存在感は希薄である。

ＳＴＧでも敵の配置や背景、音楽との相乗効果で物語を表現することが十分可能である。ストーリー性を持たせる事により、プレイヤーはゲームにより没頭でき、その「世界」を楽しむことができるが、沙羅曼蛇2では、そのような事はほとんど行われていない。例えば自機を追いかけてくる敵キャラをプロミネンスに巻き込んで倒せたり、炎の龍の炎を剥いでいくとメカ・ドラゴンの正体を現わす等、周りで見ているギャラリーまで楽しませるような仕掛けを入れるような事はできなかったのだろうか。

続編を出すのなら、前作を見つめ直し、その世界をより広く、深く表現したものにしてほしい。初代沙羅曼蛇から10年、グラⅡから5年。この時間は続編を作り出すまでには、決して短い時間ではなかったハズなのだが。

◆プロフィール
南　敏久（みなみ　としひさ）
今回より年齢不詳。エロゲーム以外も遊ぶ造形アルバイト。某マンガ家より「印税」のカラクリを聞かされ、最近欲ボケ気味。この間大きな仕事が一つ無くなって、結構ショック。

関連作品
沙羅曼蛇［ＳＴＧ］
メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'86年
X68000やファミコンにも移植された名作ＳＴＧ。グラディウスシリーズ続編ということもあり、作品の雰囲気はかなり近いものがあるがグロさではこちらが上。

沙羅曼蛇2［ＳＴＧ］　メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'96年

19XX

シューティングゲームの方向性を問う

カプコンの名作シューティングシリーズ最新作は、そつなく作られているが…。

須藤　玲

評価できる新システム

19シリーズ最新作、その名も「19XX」だ。過去にハマった「1943」を思い出しつつ、この最新作をプレイしてみた。

この作品、シューティング没落の最大ファクターである難易度が、かなり低く抑えられていて、シューティングが苦手な人でもそれなりに先に進める。システム的にも、かなり新しい要素が含まれている。敵を自動追尾するマーカーミサイルは溜め撃ちなのだが、溜め時間がほんの一瞬なので、ストレスを感じさせない。さらに、マーカーミサイル自体の攻撃力が低く、マークした後に出るホーミング弾が強いので『一瞬溜めてマーカーを撃って連射』を繰り返すプレイスタイルになり、溜め撃ちによるテンポの崩壊が起きない。これほど溜め撃ちを有効に使ったゲームは前例がないだろう。また、ボンバーまでも溜め撃ちにするというアイディアも見事。シューティングを作るツボを心得ているなと思える。

シリーズものからの脱皮に期待したい

だがしかし、この作品、タイトルからも分かるように架空の世界を舞台としている。そのため、『架空の世界だから、なんでもアリだぜ！』と言わんばかりに古くさい兵器からSFチックな兵器が渾然一体となって登場する。この世界観の統一のなさが、魅力といえば魅力だし、欠点といえば欠点である。

19シリーズは、現実味を帯びたリアルな兵器や舞台設定が魅力であった。だが、この「19XX」は、今までのシリーズ作品に存在した『硬派な香り』が消え、ごく普通の今風のシューティングになってしまっている。残っているシリーズ独特の味といえば、『健闘ヲ祈ル』『亜也虎、撃墜』といったアナクロなデモぐらいだろうか。

なぜこの作品を19シリーズにしたのか、疑問である。完全に別のゲームとして出してくれた方がスッキリしたと思う。適正な難易度、新システム、快適なプレイ感覚など、今時のシューティングとしては群を抜く遊び易い作品である。19シリーズにしなくても、オリジナルで勝負すれば良かったのではないか？　せっかくの新システムが、続編というレッテルに隠れてしまったのが残念だ。



なんとなくレトロなグラフィック。

◆プロフィール
須藤　玲（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。町田のゲーセンでゲイングランドとハチャメチャファイターに再会。感動のあまり頭髪が真っ白に。

関連作品
1943 [STG]
メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'87年
カプコン19シリーズ第二弾。エネルギー制を採用し、時間とともにエネルギーが減っていくのが特徴。隠れキャラや隠しコマンドも当時話題になった。

19XX [STG]　メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'96年

KILEAK, THE BLOOD 2

肝心のゲーム性にもう一歩の練り込みを

前作「KILEAK, THE BLOOD」からいくつかの変更点が加えられた本作は、前作以上のゲーム世界を見せてくれたのか。

椎野竜彦

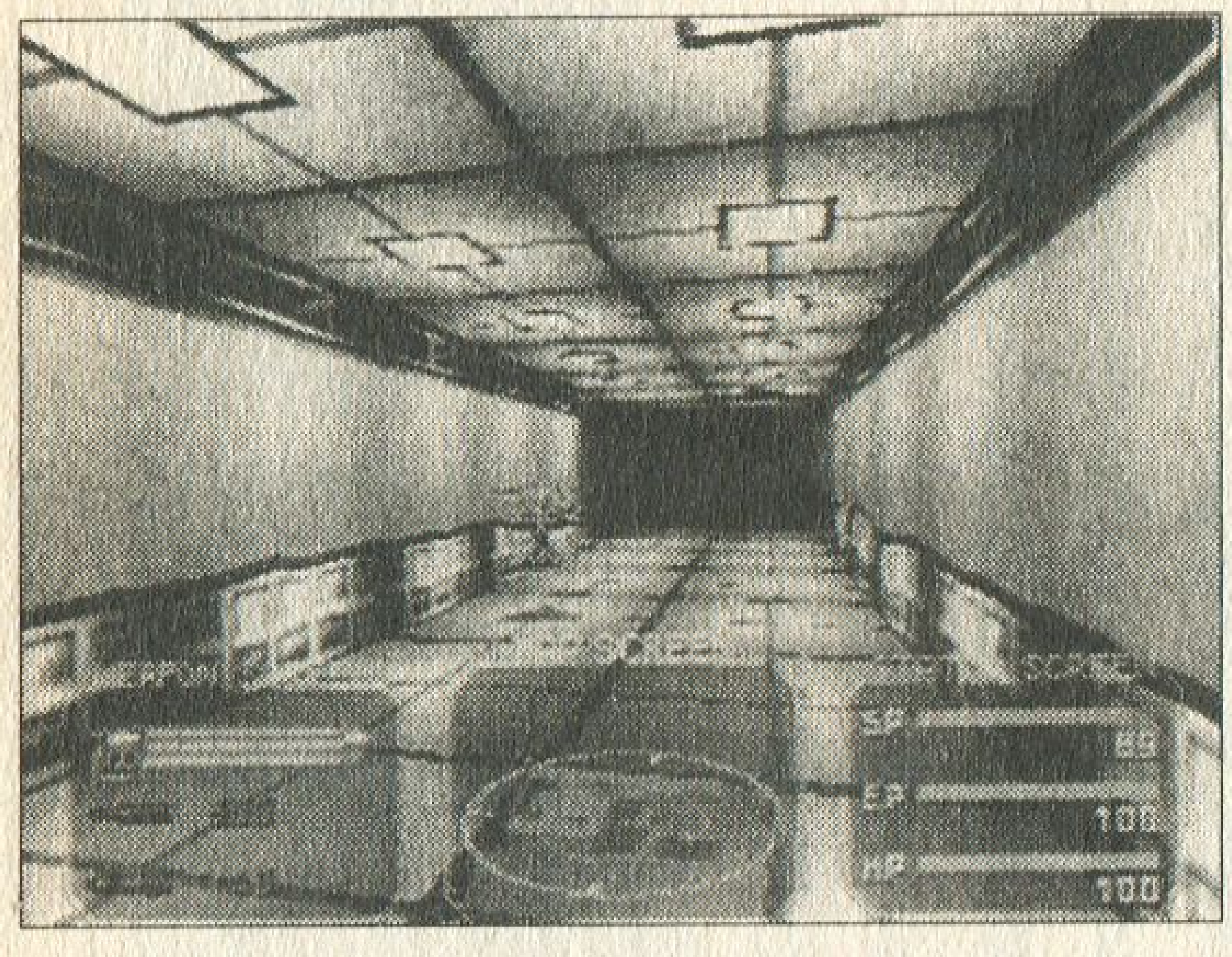
キリーク・ザ・ブラッド2はPS初期のヒット作の続編である、DOOMタイプの3Dシューティングゲームだ。オープニングCGはさすが「元気」という相変わらずの気合いの入り方である。ユーザーが買う前に唯一持てる接点であるオープニングを大切にするべきだと思う。しかしゲームを始めてしばらくすると、この高いCG技術とゲーム自身への力のいれ具合にギャップを感じてしまうのだ。

敵の思考と罠

敵は基本的に一直線に向かってくるだけで、強さは装甲と弾の量で表現されている。中ボスであってもうまく誘導して角に引っかければレーザーだけで始末できてしまう。誘導できないボスは特攻して打ち合うか、左右に避けて弾を撃ち込み続けるとそのうち死ぬ単なる障害物でしかなかった。思い通りにロボットを動かすことができないプレイヤーに弾避けの巧いロボットをぶつけるのは論外だが至近距離、敵の見えない距離からのめくら撃ちでは戦い自体が限りなく不毛な作業でしかない。

そして、3Dシューティングのもう一つの大切な要素である「罠」。本作ではほとんどが「お使い型」のトラップである。つまり西に行ってスイッチを押し、東で開いたドアの中のスイッチを押して北の部屋にある鍵を取るといったものである。DOOMにしても敵は一直線に向かってくるだけだが、その敵を台の上で足止めしたり、シャッターの向こうに配置したりと様々な工夫が凝らされ、うかつにスイッチを押すと敵が押し寄せてくるなどの様々なトラップが緊張感を高めていた。遠くまで見えない低解像度の画面の制限から距離を使った罠が作れなくとも、3Dならではの高さを利用したトラップがあればずいぶん印象も変わったと思う。

緊張感のない撃ち合い、歩き回るだけのお使い型の罠。DOOMの難易度を下げ、その面白さのエッセンスを伝えるのであれば別のアプローチがあるだろう。もしや自社ブランドによる次回作BELTLOGGER9に力を残したのか。まだ発展途上の3Dシューティング、「元気」は何を見せてくれるのだろうか。



よりリアルになったダンジョン。敵の視認性の悪さは変わらない。

◆プロフィール
椎野竜彦（しいの・たつひこ）
1966年生まれ。某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK－80からコンピューターを触り始め、PC－8001ですっぽりとはまる。現在はマッキントッシュを愛好

関連作品
DOOM［3D-STG］
メーカー：イマジニア／機種：スーパーファミコン／価格：¥12,800／発売日：'96年3月1日
世界的ベストセラーの3DシューティングがSFCに移植された。撃つ快感と、探して発見する快感が十分に味わえる。

KILEAK, THE BLOOD 2［STG］
メーカー：ソニー・ミュージックエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年12月29日

ガーディアンヒーローズ

様々な要素が詰め込まれた意欲作

アクション、格闘、RPGの面白い部分を抽出して作り上げた、トレジャーのエンターテイメント性あふれる新作は、はたして成功したのか？

須藤 玲

アクションゲーム作りには定評があるトレジャーが、『格闘RPG』という売り文句を引っ提げてサターンに殴り込みをかけた作品、それが「ガーディアンヒーローズ」だ。このサターンオリジナル作品は、新しい『格闘RPG』というジャンルを確立できたのか、考察してみたい。

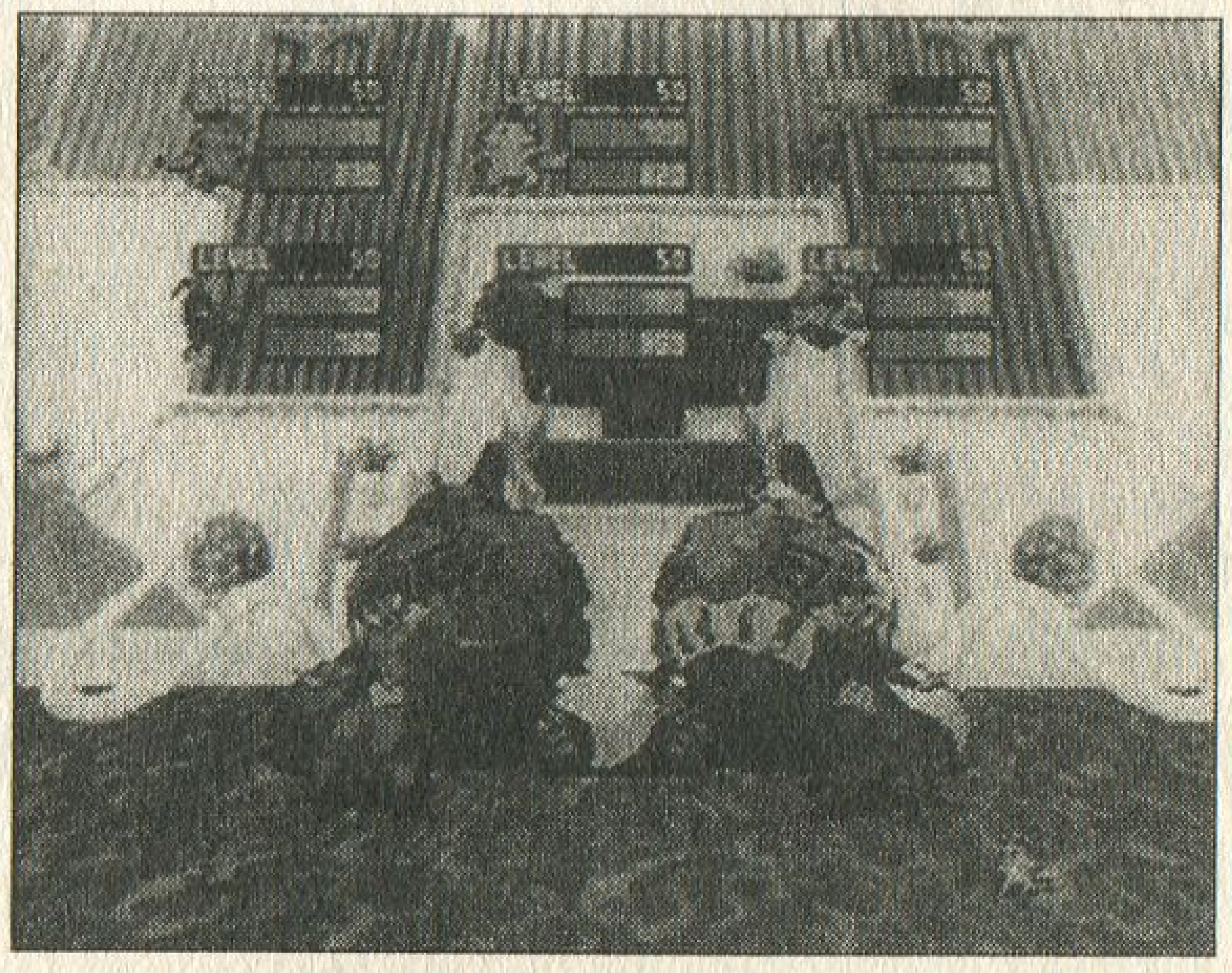
RPG的要素の成功と弊害

この作品をRPGだと期待してプレイした人は、おそらく肩すかしを食らうのではないだろうか。

攻撃手段を剣と魔法に置き換えてはいるものの、実際のゲーム内容は2Dで展開する横スクロールアクションである。RPG的な要素といえば、敵を倒すことによってキャラがレベルアップし、知力や体力といったパラメータの数値を上昇させることができる点と、選択肢による分岐でマルチシナリオが展開する点ぐらいである。

マルチシナリオのせいもあってか、ひとつひとつのシナリオが短く、物足りなさを覚える。どんなルートを選択しても、途中で必ず共通のイベントが入るため、マルチシナリオの効果が働いていないのだ。ストーリー相互間の矛盾をなくしたためにこうなったのかもしれないが、どのストーリーも基本となる軸が同じであるため、マルチシナリオと呼ぶには変化に乏しく、二回目からのプレイに飽きがきてしまうのだ。もっと思いきって各ストーリーの展開を変えた方が飽きずにプレイできるのではないだろうか。

また、ストーリーのスケールが大きい割に、説明が不足している。普通のRPGで何十時間もかけて語るべき物語を、わずか数時間に詰め込んだ感じを覚える。マルチシナリオであるため、何度もプレイしているうちにストーリーは理解できるのだが、それはマルチシナリオ本来の楽しみ方ではない。



乱闘対戦モードでは様々なキャラクターを使って闘える。

結果的に、RPG要素を入れて成功している部分は、パラメータの振り分けをプレイするたびに変化させ、同じキャラで違う戦い方ができるようになるぐらいではないかと思う。

技や魔法は豊富なのだが…。

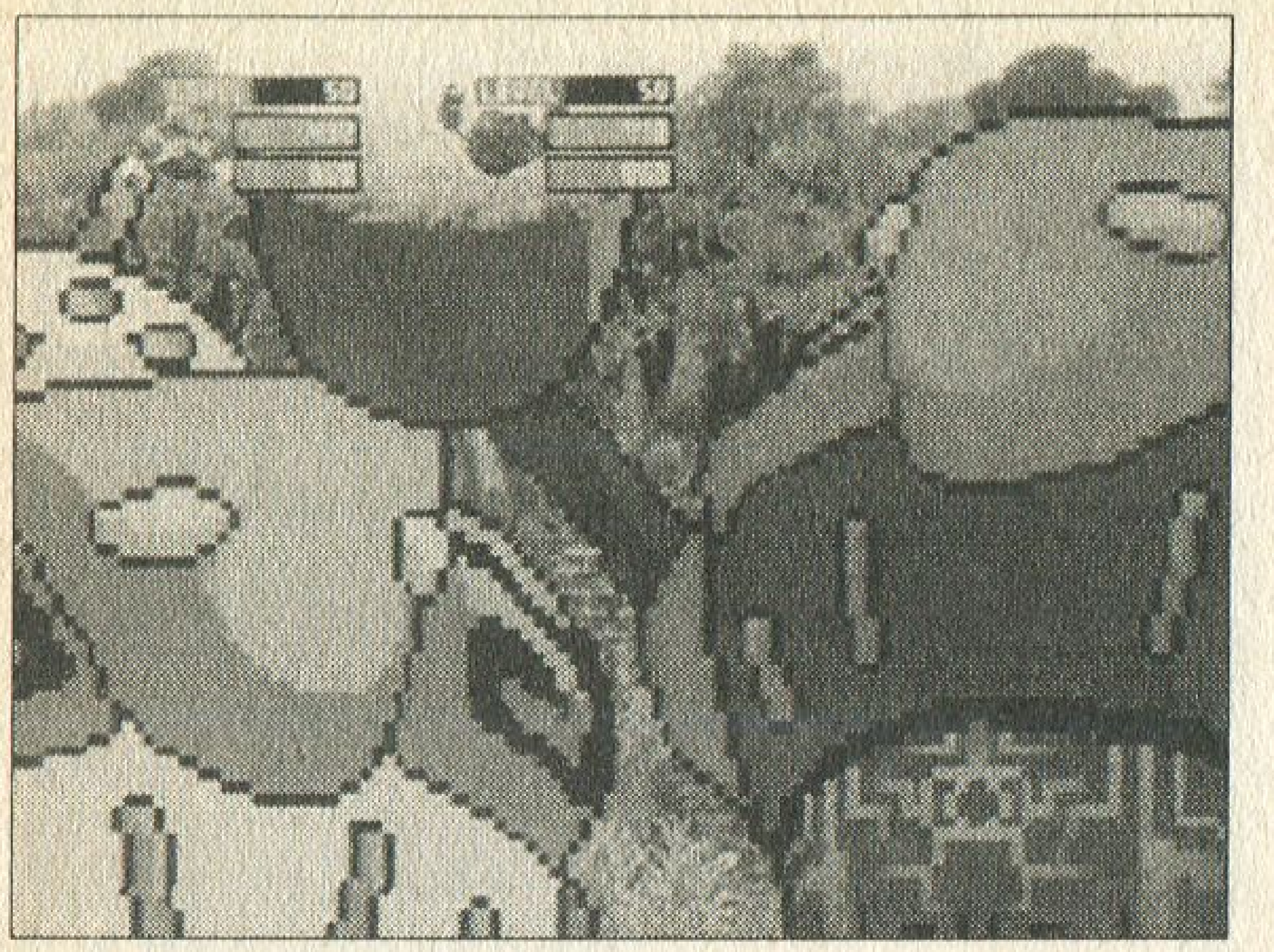
また、この作品が格闘ゲームかといえば、疑問符がつく。

格闘ゲームらしい部分といえば、必殺技がコマンド入力であることと、ガードが存在することぐらいである。ガードがあるといっても上下ガードの概念はない。その他、連続技、コンボ表示、気絶といったフィーチャーがあることはあるが、根本的な内容は横スクロールアクションの域を出ていない。

主人公キャラたちは、通常技と必殺技と魔法を数多く持っている。

しかし、対戦格闘ゲーム並みにある技の数々を、ゲーム中に活かせるかといえば、ちょっと苦しい。

画面が見えなくなるほど敵がわんさか出てくるこのゲームでは、敵を倒すことに終始することになり、いろんな技を使う暇がない。必然的に使える技が限定され、リーチの長い技、連打系の技、魔法と飛び道具以外は活躍の場がない。とくに顕著なのが主役のハーンで、横＋強攻撃、斜め下＋強攻撃というリーチが長く強い技だけでクリアできてしまう。多彩な技が用意されているのに、実際のゲームは強い技に頼って力押しする単調なプレイになってしまうのが残念だ。



とにかく色々なことができる。例えばこんなことも。

また、NPCであるアンデッドヒーローが強く、プレイヤーが何もしなくても勝手に敵を倒してくれる。アンデッドが攻撃しないよう待機の命令を出すと、敵が棒立ちのアンデッドに向かって攻撃し始めるので、その隙に背後から忍び寄って倒すという、望んでもいないのに囮攻撃をしているようなプレイになってしまう。仲間のキャラならばともかく、NPCの協力を仰いでのプレイでクリアしても、いまいち達成感が湧かないというのが実感である。

とにかく言えるのは、多くの敵をなぎ倒す爽快感があるが、それだけで終わってしまっているということだ。特定の技だけで先に進めるし、たとえ強い敵が出てきても、こちらがライン移動で逃げ、敵が追いかけてきた所を攻撃するという共通の倒し方が存在し、あまりにも戦略性が薄い。

プレイヤーキャラにバリエーション豊富なアクションがあるのだから、敵キャラにも同じくらいバリエーションを持たせるべきではないだろうか。対戦格闘ゲーム並みのアクションと思考ルーチンを持つ敵が多数押し寄せてくるゲームは、想像しただけで手首がうずくような面白さを覚える。格闘ゲームの要素を、プレイヤーキャラだけでなく、敵キャラも持ったときに初めてそれは『格闘ゲーム』と呼べるものになるのではないだろうか？

楽しく長く遊べるアクションゲーム

以上に述べた批評は、あくまでもストーリーモードでの批評である。40体以上のキャラで最大6人まで対戦できる乱闘モードは、批評の対象にしないことにした。このモードはユーザーに楽しく遊んでもらえるようにと加えられた、本編には関係ないモードだ。だから『キャラクターのバランスが悪い』『上空から魔法攻撃をされると何も出来ない』といったようなことを論じるのは野暮であろう。限りなく自由度が高く、プレイする側が好きなように遊べることを前提に作られているので、それに文句をつけるのは筋違いである。

本作は、プレイヤーが楽しく遊べることを第一に作られていると思う。先に述べた苦言は、このゲームを『RPG』と『格闘』というジャンルからの視点で見た結果であって、純粋なアクションゲームとして見れば、これほど様々な要素が入った優秀アクションゲームはないだろう。魅力的なキャラクターとゲーム的な面白さと爽快感は、さすがトレジャーである。

売り文句に踊らされない、良いゲームを見極める目を持ちたいものだと思う。

◆プロフィール
須藤 玲（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。ガーディアンヒーローズの使用キャラはエドワード＆ランディ。とくにエドが最高。いっぴき飼ってみたい。

関連作品

幽☆遊☆白書 魔強統一戦［ACG］
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥8,800／発売日：'94年9月30日
「幽☆遊☆白書」のキャラを用いたトレジャーの対戦格闘ゲーム。複数人対戦、ライン移動、空中連続技といったシステムを盛り込んだ、完成度の高い作品。

ガーディアンヒーローズ
［格闘RPG］
メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'96年1月26日

デストラクション・ダービー

「洋ゲー」第一弾。壊すレースゲーム上陸

SCEの送るPS新レーベル「洋ゲー」第一弾。走るのではなく壊すレースゲームは、日本のユーザーの心を捉えたか。

加藤サイ九朗

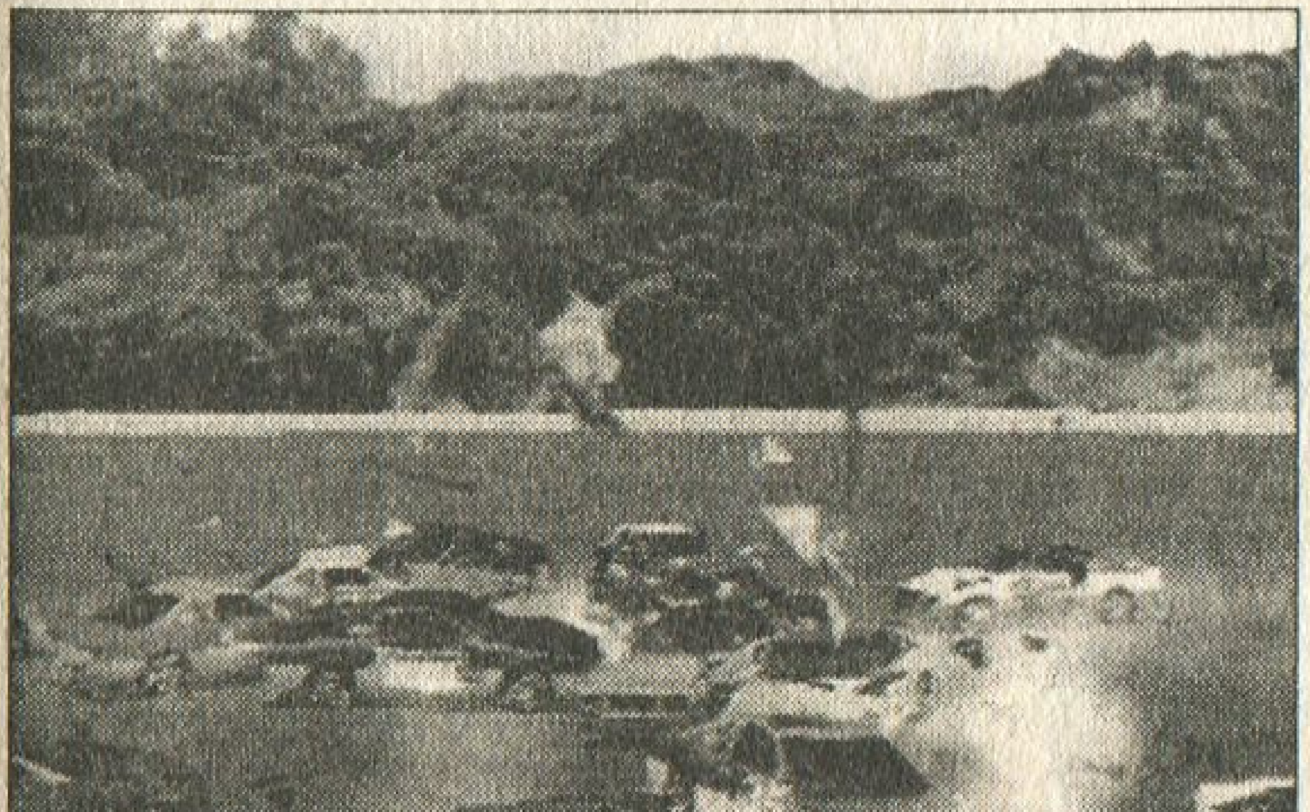
走るのではなく壊すレースゲーム登場

「デストラクション・ダービー」は、アメリカの東海岸などで実際行われている破壊願望と馬鹿馬鹿しさに満ちあふれたカーレースだ。廃車寸前のオンボロ車を使ってコロシアムの中でぶつけあうバトルロイヤルがこのレースのすべてで、日本でもたま〜にTVのバラエティなどで紹介されることがある。そのときの観客の沸き立ち興奮している様は「ああ、アメリカ人って☆だなあ」って思わせてくれる。破壊願望は人類共通のものとはいえ、これは西洋と東洋のアイデンティティの問題だと思うが、その一見意味のないあからさまな破壊行動は、恥をかけば切腹するDNAを保つ日本人にはなかなか踏み切れない一線だ。生のレースの映像を観ていると、いつか本当にこの国の連中は映画「デスレース2000年」みたいなことをやっちゃうんじゃないかと思う。そんな実にユニークな海外ゲームが、ズバリその名の通り「デストラクション・ダービー」だ。

洋ゲー第一弾の名にふさわしい内容

SCEが「洋ゲー」レーベル第一弾として登場させた海外PS作品で、既に何本かのリリースが発表されており、そのどれもが国内のゲームとは違いユニークなコンセプトをもつ、いかにも海外ゲームらしいタイトルをチョイスしている。車のゲームでありながらゲームの進行意図が速く走ることではなく、他車を破壊することがこのゲームの最重要ポイントであるところに、SCEの「洋ゲー」作品の選択基準が日本のユーザーにもコンセプトが分かりやすく、かつユニークな作品にあるというのが見てとれる。

たしかにこのゲームを遊んでみると、なるほど第一弾に選んだのが良く分かるほど特徴的なゲーム内容だ。このゲームは「クラッシュバトル・レース」「ストックカーレース」「デストラクション・ダービー」という3つのモードがある。「他車破壊」という基本的なモチベーションは同じだが、やり込んでみるとそれぞれのモードで楽しみ方やテクニックの使い方が違い、それなりに魅力がある。始めはとっつきにくいが、遊び込むとどれも結構面白い。このゲーム、一見簡単そうな企画に見えるが、技術的にはかなり綿密で職人的な仕事をしている。「なんて真四角でペコペコの車なんだ、うわダセー」と思いながらゲームを始めてみたら、車のぶつかったときの壊れ方、変形具合が実にリアルでかっこいい。徐々に潰れていく車のリアリティを再現するために、当たり判定や摩擦係数が相当面倒くさく計算さ

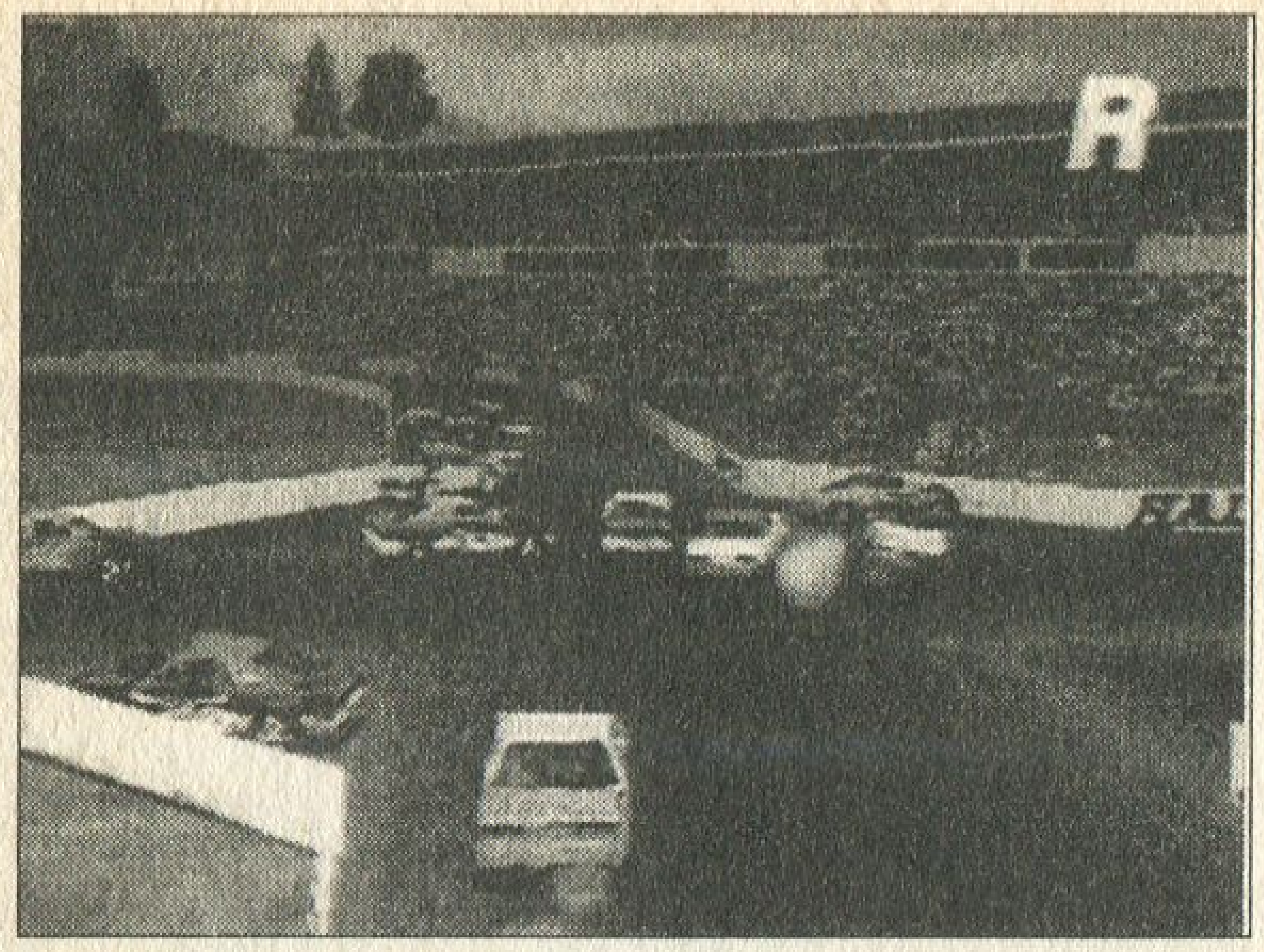


相手のマシンをスピンさせてポイントを稼ぐ。

れている。また衝突時の処理速度が速く、十何台が一画面でぶつかりあっても全然処理落ちしないのは、このゲームの制作スタッフの意気込みを感じさせる。このゲームは元々のパソコンゲーム同様、2人で通信対戦が可能だが、もしモデムで繋いで8人くらいで対戦できたら、この内容なら本当に面白いのだろう。

随所に光る海外産の雰囲気の違い

ただし残念なことに、このゲームはより速く走らせるということに対しての企画者のプライオリティが当然ながらあまり高くない。



中央に交差点（笑）。この感覚も洋ゲーならでは。

変速（ギア）の概念がなくボタン操作の前後進のみ、パワードリフトなどの操作がえらく簡単で、ストックカーレースにおいて、あまり絶妙なコントロールで車を操作しようという気にならず、むしろランキング2位の車と心中などとあくまで破壊を根幹に据えた作戦になりがちなのもしょうがないといえばそれまでだが、レースゲームとしての価値を見いだそうとすると厳しいものがある。まあそれがこのゲームの特徴なのだが、また国内ゲームとは違った部分での配慮が面白い。例えばこのゲームにもリプレイモードがあるのだが、なんと自分の好みでカメラアングルを変更でき、編集できるという機能の充実ぶりや、そのまま直訳したらしい取扱説明書も、操作方法がPSハードの立ち上げ方から始まっており、海外ゲームとしての雰囲気というか特徴が出ている。

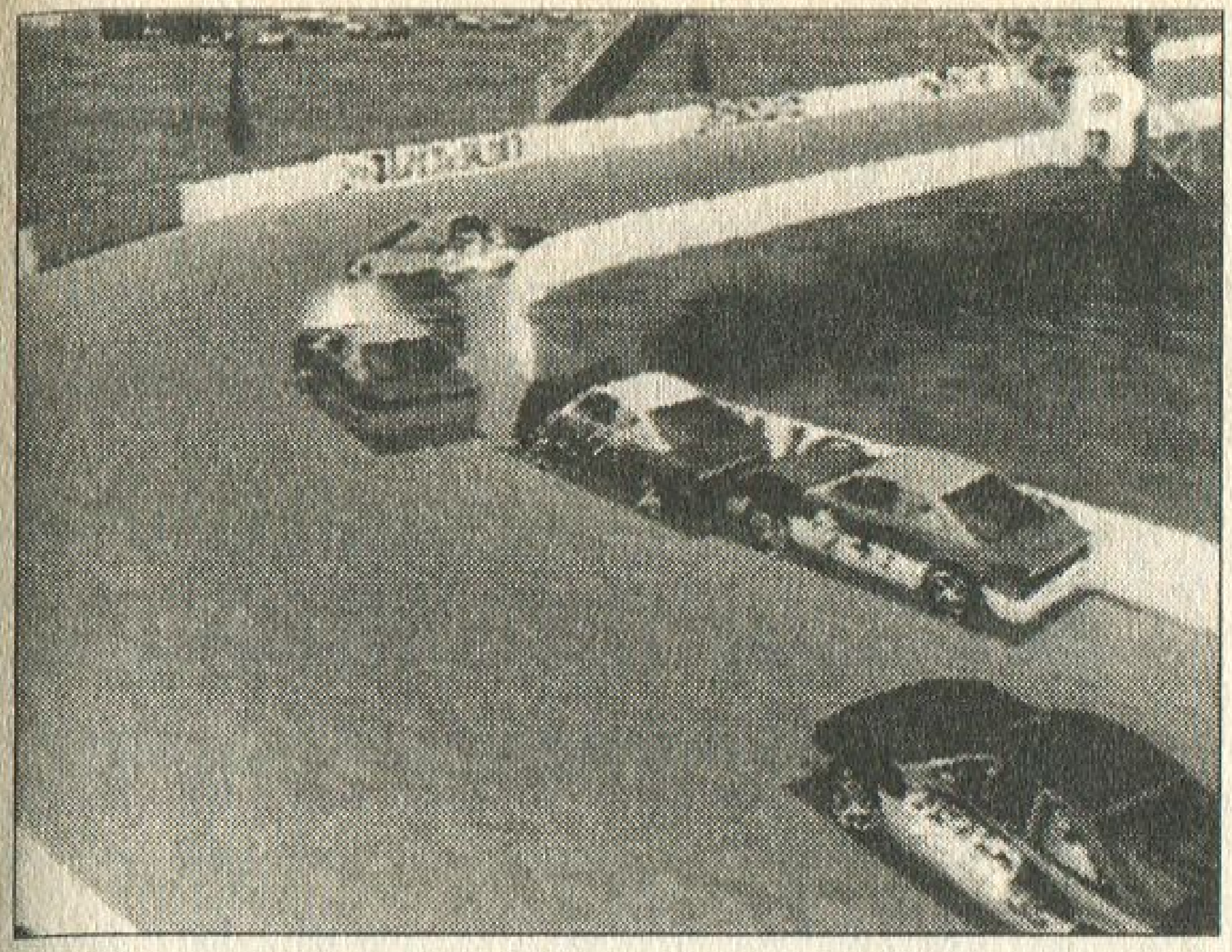
ストイックで敷居の高いゲームであることは確か

ただ残念ながら、やはり楽しみ方も相当好事家的というかストイックな印象を受ける。一般のユーザーではこのソフトに対して100％の理解と支持は得られないだろう。コンビニエンスな日本のゲームに慣れ親しんだユーザーにとってかなり負担が高いことだろうと思う。このジャンルにおいて現状本当に200万PSユーザーに向けて発表するのなら、やはり国内向けに内容を調整する必要があるのではないか。そもそもSCEは「洋ゲー」＝「映画」「洋楽」というイメージに当てはめて説明しているが、冷静にそれぞれ見比べてみれば明らかにマーケットが違うのは一目瞭然で「おまえら本当に世界のソニーか」と思うぐらい認識が間違っている。洋画、洋楽に対する邦画や邦楽の立場と洋ゲーに対する邦ゲー（?）の関係は、むしろ全く逆の印象を持たれているはずだ。例えば洋画に対して邦画の評価が低いのは、一部のマニア向けに陥ってしまった邦画の不満に対して、観客がエンタテインメントとして成立している洋画の方へ向いていった結果であって、ゲームに関していえば、国内の作品に対してユーザーは十分満足している。映画、音楽、ゲームのそれぞれの国内作品と海外作品のシェアをみれば、それぞれがどれだけエンタテインメントとして国内のニーズに応えているか証明しているはずだ。

元々感性が違う海外ゲームの内容を国内向けに調整すること自体は、パブリックなエンタテインメントを目指すなら決して間違いじゃない。日本のゴジラや特撮戦隊物をアメリカの子供たちの感性に合わせてチューニングしたことによって、はじめてあれだけの支持を得られたではないか。

求められるSCEの立場の明確化

結局「洋ゲー」ブランドは「決して国内向けではない」、一部のマニア、好事家ゲーマーに対して発表しているシリーズだという立場をはっきりアナウンスさせておく必要性があると思う。もちろん、そのようなコンセプトで海外作品をリリースすることに対して完全否定をする気は毛頭ない。あらゆ



レースと破壊を同時にこなすのは結構難しい。

る嗜好を想定し、ユーザーの多様化、新規開拓を行うことはゲーム業界においてはポジティブな考え方だろう。ただ、PSが全世代的なハードを目指すならば、どの層でも遊べるソフトをリリースするのか、どの層にも対応してソフトをリリースしていくのか、SCEはその立場をはっきりさせておかなければならない段階に来ているのではないだろうか。その一部マニアにも向けられているような指向がなぜ暴力描写などのレーティングに関してはお粗末なほど整備されていないのだろう。きちんとした基準さえなく、ゲームの企画意図を無視して乳首を消しただけ、出血の色を変えるだけの考えのない対処で済まそうとするSCEのやり方は、結局形ばかりでエンドユーザーを見ていないと冷ややかな目がむけられるのも仕方がないだろう。今後ますます多様化するユーザーのニーズへの対応に向けて、あらゆる諸問題を解決させていく必要があるはずだ。今後この手の「洋ゲー」を普及させるには、SCEは優れた「伝道師」を登場させる必要がある。この取っつきにくさを乗り越えて本来のゲームの面白さ、すなわち買った値段分遊ばせるだけの魅力をSCEは「洋ゲー」としてきちんと紹介していかなくてはならないと僕は思う。

●●●●●●●●●●

◆プロフィール
加藤サイ九朗（かとう・さいくろう）
1968年生まれ。業務用、コンシューマゲームを手がけるゲームデザイナー兼プロデューサー。制作の合間に馬鹿者系やダクネスな本で命を削って執筆活動を行っている。別名「マルチメディア超常現象の会」会長。

関連作品
3Dレミングス［PZG］
メーカー：SCEインターナショナル／
機種：プレイステーション／
価格：¥5,800／発売日：'96年春
SCEの前瞻の洋ゲー注目作。詳しい内容は下記のコラムを参照して下さい。

洋ゲー注目作！3Dレミングス

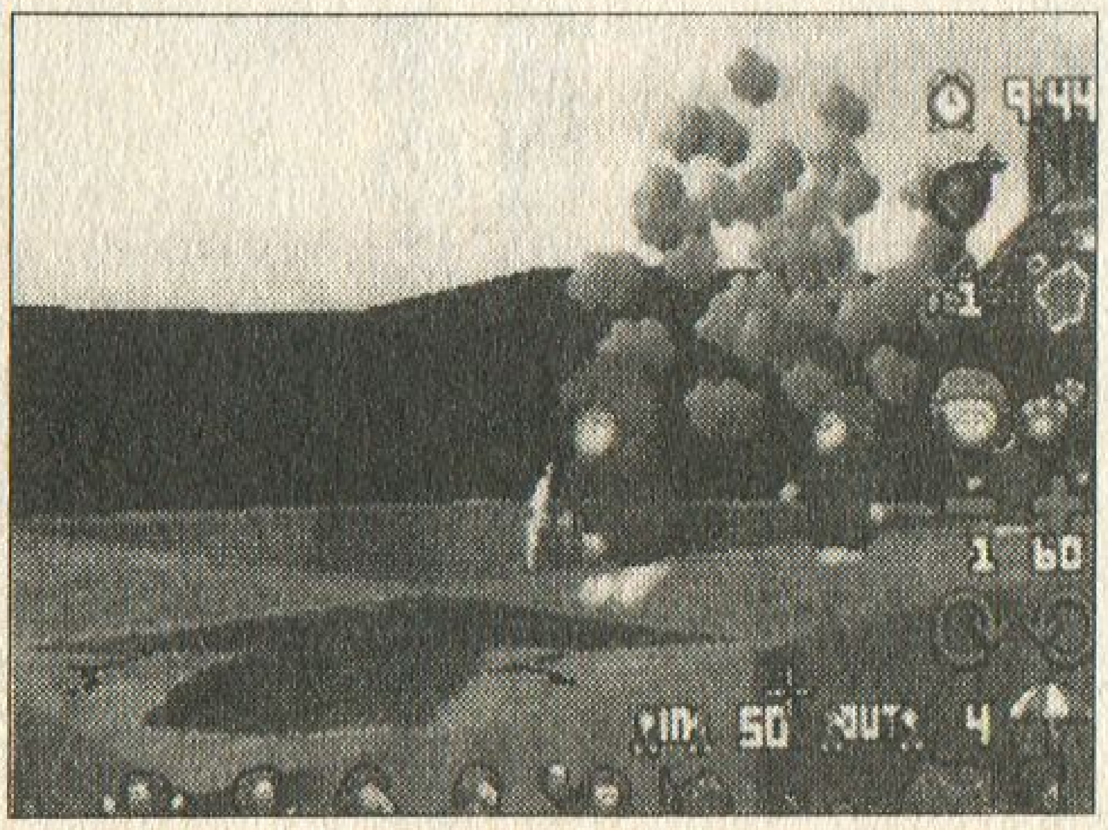
あの名作パズルゲームが3Dになって復活

「デストラクション・ダービー」を皮切りに続々と発売の続くSCEの「洋ゲー」。その第2弾が、これから紹介する「3Dレミングス」だ。

このゲームは、その斬新なゲーム性とパズル性の高さ、そしてレミングたちの愛らしさと紙一重の残酷さ（？）で話題になったアクションパズルの名作「レミングス」の続編である。前作がサイドビューで描かれた2D画面でのゲームだったのに対し、マップが3Dに広がっているのが大きな特徴だ。

前作では、画面上を一列に歩いていくレミングたちに様々な指示を与え、無事ゴールまで導くことがゲームの目的だった。「3Dレミングス」でも基本的なルールは同じだが、今度はあのレミングたちが前後左右上下に歩き回るのだ。その楽しさは並ではない。空間性を利用した3Dマップならではのトリックも至る所に見られ、ただ3D化しただけの安直な作りになっていないのは老舗の貫禄だろう。

今回プレイしたのは先にイマジニアから発売されたパソコン版で、PS版の具体的な仕様や移植度は残念ながら不明だが、「デストラクション・ダービー」の移植度からすると期待は大きい。この良質なパズルゲームの魅力が、PSという土壌の下、国内でも浸透することを願ってやまない。（編集部）



一歩間違えると集団自殺（笑）。早く救おう。

デストラクション・ダービー［RCG］
メーカー：SCEインターナショナル／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年2月9日
©1995 Psygnosis Ltd.

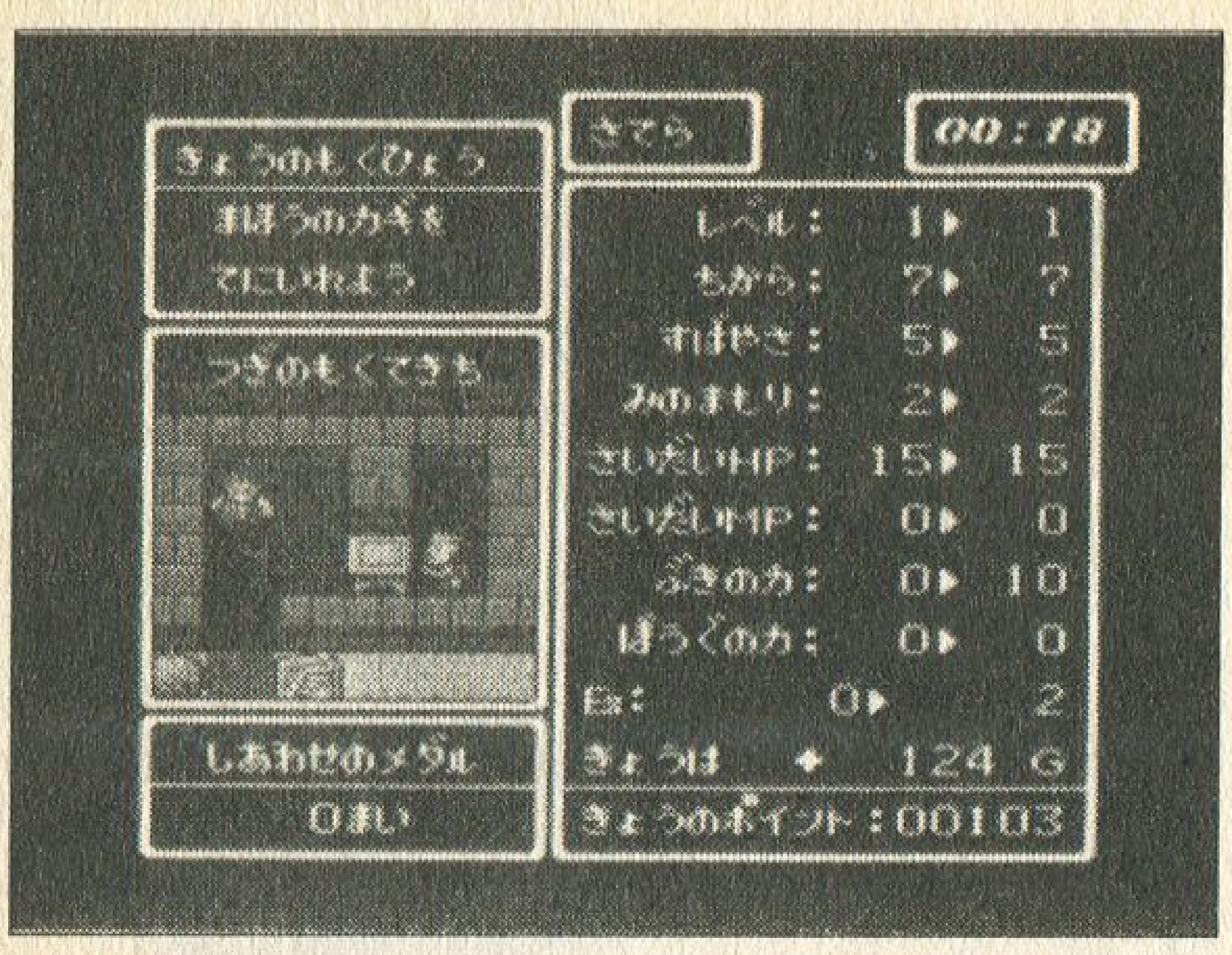
BSドラゴンクエストI

リアルタイムを考慮した巧みな演出を

名作「ドラゴンクエスト」はサテラビューの力で新しいゲーム性を有することができたのだろうか。

林村わたる

リアルタイムゲームの面白さを提示した「BSゼルダの伝説」に続き、大人気RPGのドラゴンクエストがサテラビューでオンエアされた。魅力ある素材だけに期待は大きかったが、はからずも放送を通してゲームを遊ばせることの難しさを明らかにしてしまったようだ。



現在の状況と目的を確認できるステータス画面。

ドラクエ1作目を4話に分け、1週に1話放送するスタイルは「BSゼルダ」を踏襲している。プレイヤーは1時間という時間の中、シナリオを進め、レベルを上げ、隠されたメダルを集める。BSを利用したゲームの特徴は定時に起きるイベントにある。そこに音声をうまく使い「BSゼルダ」は神のような存在に見守られている不思議な感覚を与えてくれた。だが「BSドラクエ」の場合、かなりちぐはぐなことも多かった。屋外のイベントが起きる時間にダンジョンにいたために、音声部分だけを先に聞かされ、実際画面上でイベントが始まったのが数分後ダンジョンを出てからだったり、ダンジョンにいたなら役立ったはずのイベントを野原のど真ん中で体験したり。「ゼルダ」のように一つのフィールドですべての出来事が展開されるならいざ知らず、城や町、屋外とダンジョンと、それぞれが持つ意味が違うドラクエのようなゲームでは、場所が限定されるイベントをリアルタイムに起こしても、それが制作者の意図通りに運ぶとは限らない。このあたりゲームの形式に合わせたイベント構成が欲しかった。

また、ゲームを盛り上げる重要な要素である「声」の部分にもあと一歩の配慮が欲しかった。本当にプロの声優なのか、という疑問が浮かぶほどのつたない演技も見られた。これでは「声」が雰囲気を盛り上げるどころか、やる気をそいでしまう結果にもなりかねない。

メダル集めなど、他人と競争すると面白い要素もありトータルでは楽しめたゲームだが、人気のゲームをそれに合わないシステムにはめ込んだという印象も多分に感じてしまった。次回「BSスーパーマリオUSA」は初の横スクロールACGだ。サテラビューの魅力を発揮できるかどうか、任天堂の手腕が問われるところだろう。

◆プロフィール
林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。ゲームライター。格闘ゲームで荒れた心の隙間にポケットモンスターが入り込み、ゲームボーイを手放せない体になってしまう。PS版鉄拳2の発売が待ち遠しい27歳、独身。

関連作品
BSゼルダの伝説［A・RPG］
メーカー：任天堂／機種：サテラビュー／
放送日：'95年8月6日～8月27日
サテラビュー対応のリアルタイムゲームの第1弾。名作「ゼルダの伝説」がうまくアレンジされて、新鮮な感覚のゲームになっている。

BSドラゴンクエストI［RPG］
メーカー：任天堂／機種：サテラビュー／放送日：'96年2月4日～3月1日

幻想水滸伝

より深い人間描写と盛り上がるドラマを

PS初（!?）の遊べるRPG。新世代機の性能を効果的に使用することで遊び易さと爽快感を生み出している。

星野和之

コナミのPS用RPGの良作

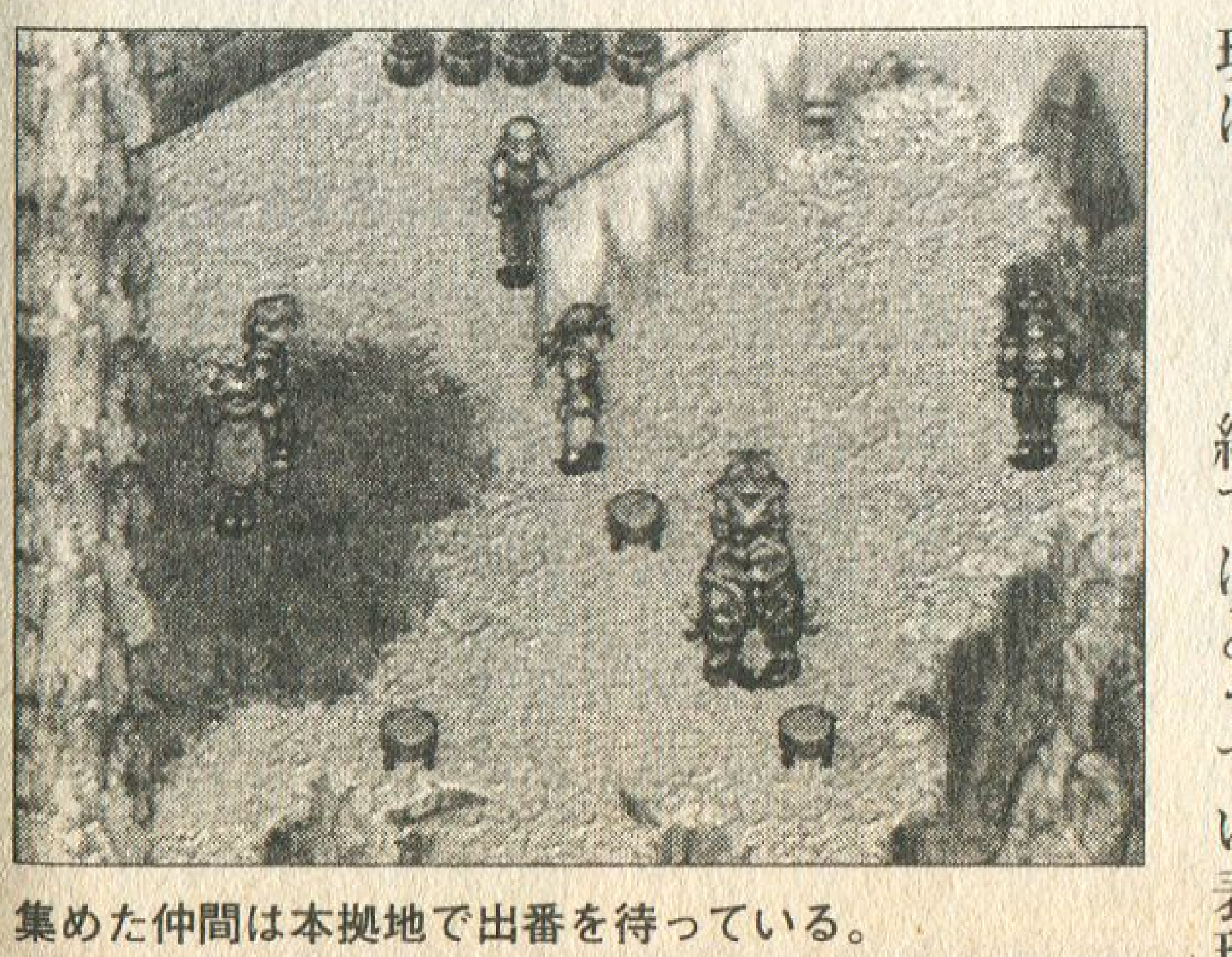
中国四大奇書の一つ「水滸伝」は、日本でも「三国志」とならんで人気の高い中国の歴史小説である。昨年末にコナミから発売されたPS用ソフト「幻想水滸伝」は、その「水滸伝」をモデルにしたRPGだ。「水滸伝」と同様、主人公の仲間になる人物が108人も登場するという点がこのゲームの特徴的な部分だろう。

PSに限らず、32ビットマシンのRPGといえば、ポリゴンの使用や、アニメーション、CGの挿入、キャラクターの声に有名声優を起用するといった手法を多用することが多かった。だが、これが必ずしも作品の出来に結びついているとはいえないものが多く、演出過剰のきらいもあった。だがこの「幻想水滸伝」はこういった手法を敢えて排し、アニメやインタラクティブムービーとしてではなく、あくまでゲームとして物語を語り、プレイヤーに想像の余地を残している。そしてゲームを彩るBGMや戦闘の演出の部分で新世代ハードの表現能力を効果的に使い、RPGにおける新しい表現を提示しようと試みている。

効果的なBGMと小気味いい戦闘

悲しい場面に流れるストリング。フィールド移動や戦闘のBGMなどは、プレイヤーの気持ちを盛り上げるのに効果的で大変印象深い。戦闘中に流れる音楽のあるフレーズが聞きたくて故意に戦闘を長引かせたりしたこともある程だ。何音色というように制限の多い旧ハードでは、例えばストリングの音などを上手く表現することは難しいだろう。CD-ROMというメディアの持つ利点がここでは生かされている。

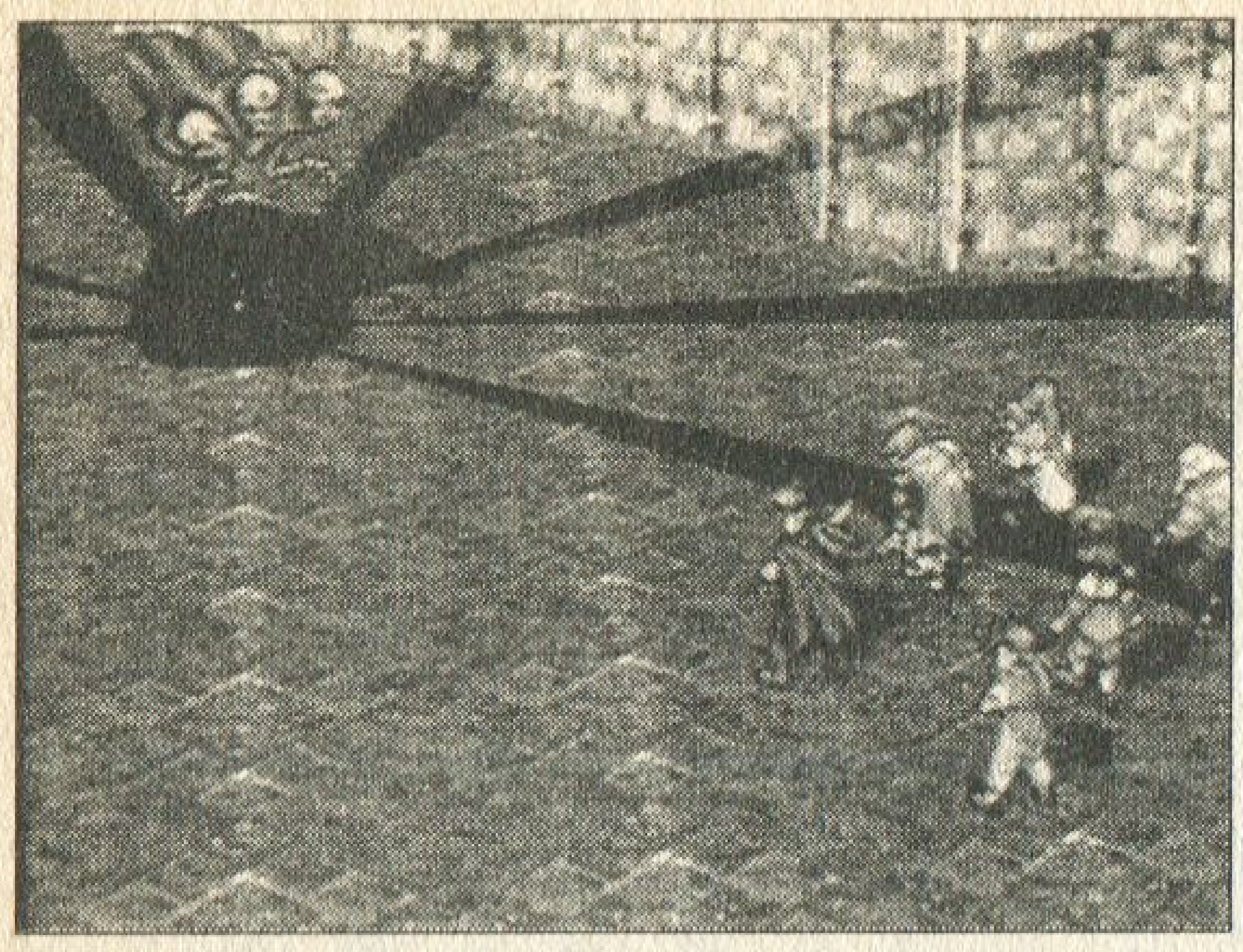
また、これまでのRPGの戦闘シーンは、敵味方それぞれが素早さといったパラメータの順に1人、もしくは1匹ずつ攻撃していき、画面上でも「戦士Aの攻撃アニメーション」「モンスターBの攻撃アニメーション」と一つ一つ表示されていくものが多かった。もちろん「幻想水滸伝」にも攻撃順という概念は存在しているが、画面でそれを表示する際にアレンジが加えられ、Aの攻撃アニメーション表示中にBの攻撃アニメーションが始まるなど、一連の流れとして戦闘を表現している。これが、リアルタイムバトルかと思わせるようなテンポを戦闘シーンに与え、また、ポリゴンを使用した戦闘中のランダムな視点変更とハイテンポな戦闘とが相まって映画的な効果が生み出されている。そして特筆すべきは魔法の演出だ。透明感と立体感あふれる炎や水、雷の表現は、ドット絵ではとうてい表現



集めた仲間は本拠地で出番を待っている。

できないような非常に美しいものだ。派手な魔法で攻撃しているときに丁度気に入っているフレーズが鳴りだすと、たとえそれがザコ戦であっても爽快な気分になる。戦闘に大きな時間的ウェイトを割かなくてはならないRPGでは、戦闘のテンポが良く、爽快であることはゲーム自体の印象をも良くする。「幻想水滸伝」はその点で成功しているため、プレイヤーにあまり不快感を与えない。

シナリオ面での問題点



美しい魔法効果は一見の価値あり。

この作品は架空の赤月帝国を舞台に、帝国の将軍の息子である主人公を軸に、赤月帝国と反乱勢力との戦いを描いている。帝国紅衛兵に配属された主人公は、幼なじみテッドらと共に初任務へと赴く。窮地に陥った主人公一行を、テッドの持つ秘められた紋章とその強大な力が救う。だが、そのためにテッドの存在が紋章を狙う勢力の知るところとなり、そのテッドをかばったことで主人公は帝国から追われることになってしまう。初めて会った王様に「選ばれし戦士よ！　世界を頼む！」などと言われるのと違い、幼なじみという親しみやすい存在の危機をきっかけに物語が動き出すことで、プレイヤーはよりスムースに物語に入り込むことができる。だが、導入部分での展開に比べ、主人公の心が反帝国勢力へ近付いていく部分が弱すぎる。赤月帝国は圧制を強い、民を困窮させているのだが、それがプレイヤーに強く伝わってこない。「税金が高くて暮らしが楽にならない」などと村人に語らせる部分はあるのだが、ただセリフのみ。また倒すべき帝国の頂点に立つ皇帝バルバロッサについても、例えば「バルバロッサさまは以前と変わられた」などの台詞は何度もでてくるのだが、以前の皇帝と、現在の皇帝がどれほど変わったのか、そして皇帝の変貌後帝国がどう変わったのかをハッキリと示してはくれない。帝国の将軍の息子である主人公が、故国を裏切り、ひいては自分の父親をも裏切るという一大決心を促す部分である。より直接的な視覚的演出や、実際に帝国の圧政を強く実感できるイベントがもっと必要ではなかったろうか。主人公が徐々に知っていく帝国の現実と、帝国軍人であり、主人公が信頼する父親。当然この間には大きな隔たりがあるはずであり、それを乗り越えるにはかなり大きなきっかけや、事件が必要になるだろう。そこに、帝国への不信を募らせる主人公の心と自分の父親を信じる心の葛藤が生まれ、主人公を巡るドラマにもより深みがでると思うのだ。そして父親を裏切る決心をさせるほどのきっかけをあたえること、つまりは父を裏切っても現在の状況を変えなくてはならないと、主人公に、そしてプレイヤーに思わせることは、物語を進めていく上でプレイヤーのカタルシスへともつながっていく。

もう一歩つっこんだ人間描写を

また、108人という登場人物の多さの割にキャラクターの性格などがよく伝わってくるのは見事だが、若干描き足りない部分があるのが気になった。物語中、戦争イベントや1対1の対決イベントの際にキャラクターが死ぬことがある。こういった場合の他のキャラクターの反応が無いことがある。物語にもよく絡んでくる重要なキャラクターで、主人公の家の居候パーンが、物語中にテオと一騎打ちをするイベントがあり、勝敗によっては彼は死んでしまうのだが、この後がなんとも寂しい。パーンと共にテオの家に居候していたクレオというキャラクターにパーンの死後語りかけると、パーンが無事テオに勝利した場合と全く同じセリフをいう。仰々しいイベントでお涙頂戴というのも興ざめだ。

だがせめて一言のセリフだけでも欲しかった。RPGではリセットボタンを使わないことを信条にしているが、この時ばかりはさすがに押してしまった。プレイヤーである僕の心にはパーンは残っている。だが一緒に行動していた仲間が、まるで彼のことを忘れてしまったかのように何も反応してくれないのはやはり悲しい。108人という大人数が繰り広げるドラマはこれまでにない新しい試みだ。帝国との決戦前夜に挿入されている、仲間たちのちょっとした会話を見せるイベントは群像劇の面白さの片鱗を見せる魅力的なものだった。だが群像劇だからこそ、一人の人間に対してもより深い視線を投げかけて欲しいのだ。

キラリと光る部分がたくさんある作品だけに、より細部にわたっての練り込みがあれば、傑作といってもおかしくない作品に仕上がっていたはずである。少なくとも今の時点では、同じPSの某大作RPGよりは続編が気になる存在である。願わくばアニメや音声データに容量を割くようなことをせず、物語の深化と、より深いキャラクターたちの描写へと進まんことを。



各キャラの武器特性を考慮してパーティーを組む。

◆プロフィール
星野和之（ほしの・かずゆき）
1969年生まれ。編集者兼ライター。テクノ、ハウス等アンダーグラウンドな音楽を好む。行きたい街はロッテルダム。最近髭を伸ばすことに決定。もう不精髭とは呼ばせません。

関連作品

アークザラッド［RPG］
メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年6月30日
プレイステーション初のRPG。前評判と内容の差に唖然としたプレイヤーも多い。「II」で汚名をそそぐことができるか!?

バハムート戦記 （'91年 メガドライブ）

去り行く機械（ハード）への鎮魂歌（レクイエム）

シンプルなデザインが光る秀作ファンタジー戦略SLG

コンピュータSLGは、その前身であるボードゲームとは比較にならないほど大量のデータを扱うことができる。しかし、莫大なデータ量が遊びやすさを食いつぶしている作品が多いことも事実だ。限られたメモリの中での、ゲームコンセプトに沿ったデータの取捨選択。これを名作の条件とするなら、'91年にメガドライブで発売されたファンタジー戦略SLG「バハムート戦記」は「ユーザーに何を楽しませるか」を明確に打ち出している、ファンタジー戦略SLGの秀作といえるだろう。

舞台は闇と戦乱に覆われたバハムート大陸。プレイヤーは大陸に割拠する善・悪・中立に別れた六勢力の中から一つを選び、大陸の統一を目指して戦っていくことになる。「信長の野望」等、この手のゲームに特有の「内政」要素が省かれている一方で、おそらくボードゲームの名作「タイタン」（AH）から影響を受けているモンスターの召喚・成長システムが、マップとうまく溶け込み、大きな戦略要素になっている点が魅力だ。「英雄」ルールと組み合わされた部隊の委任・直轄システムも、こなれた印象を受ける。今なら中古ショップで500円前後で買えるこのゲーム。大作ゲームに食傷気味の方は、ぜひプレイしてみてほしい。（編集部）



誰もが一度は耳にする名台詞。「レイモンドは言う『私ならやらないが』」（笑）。

幻想水滸伝［RPG］　メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'95年12月15日

バハムート戦記［SLG］　メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥6,800／発売日：'91年3月8日　

カルネージハート

マニア魂に火を点ける鋼の思考回路

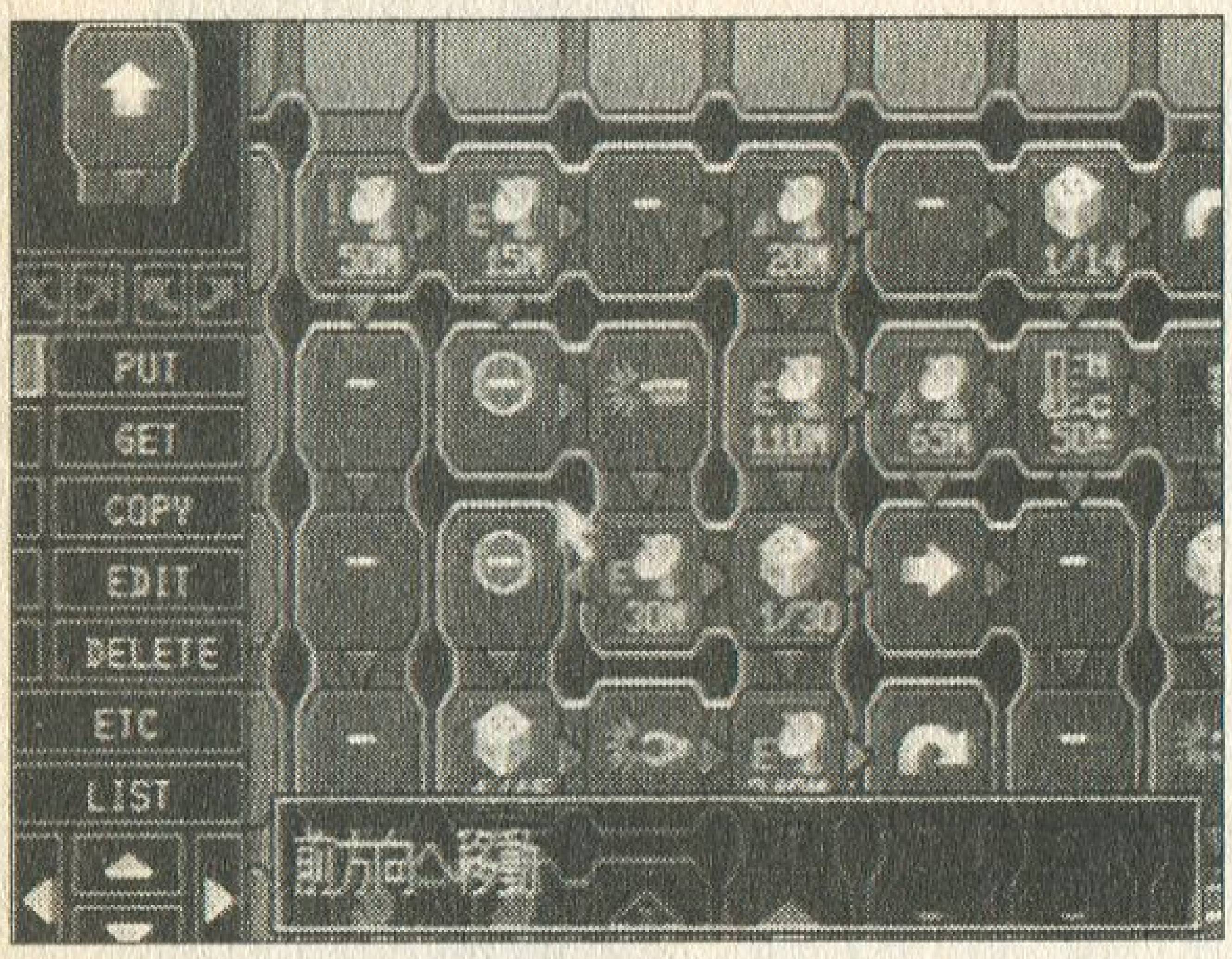
アートディンク発の超硬派ＳＬＧ。複雑怪奇なロボットプログラム地獄の果てに、えも言われぬ喜悦の桃源郷を見た。

平和島ミチロウ

「カルネージハート」。直訳すれば「大虐殺心臓」だ。この「大虐殺心臓」は、プレイステーションでブレイクした環境シミュレーションの鬼、アートディンクの作品。アートディンクの名を一躍有名にした万人が楽しめる作品「アクアノートの休日」と対極に位置する、限りなく敷居が高いロボットＳＬＧだ。

シミュレーション、ロボット、マニュアルが厚い（なんと70ページ。それでも説明不足という声も）と、とっつき悪いゲームの三要素をすべて兼ね備えている。いざゲームを始めても、モニターに向かう時間よりもマニュアルを読んでいる時間の方が長いという塩梅（あんばい）なのだ。

だが、ひとたび「大虐殺心臓」のシステムを理解してしまうと、あれよあれよという間にゲームの世界にのめり込んでしまう。



思考プログラム画面。無人機動兵器は思考プログラムが命。

この作品の最大の面白さは、ロボットを設計し、思考ルーチンをプログラムするところにある。とくにプログラム作成部分は、あまりにも中毒性が高い、げに恐ろしき面白さである。

プログラムは、計40個のチップによって構成される。チップには、前進、ジャンプといったものから、探索、ミサイル妨害、格闘、自爆などバリエーション豊か。さらに、敵探索チップ一つ取ってみても、設定領域、探索範囲、探索方向を自由に調節できる。このため、無限といってもいいほど天文学的数字な組み合わせが可能なのだ。

ロボをダイレクトに動かすのではなく、間接的に思考ルーチンで動かすというのが、この作品の妙だ。地形に引っかかったり、障害物をずっと撃ち続けたりしているおバカなプログラムのロボットは、見ていてなんともはがゆい。自分でプログラムを組んだことも忘れ、『なにやってんだ！　この出来損ないめ！』と叫んでしまう。

そうして試行錯誤を繰り返して完成したロボを、友人のロボと闘わせるのが、これまた最高に楽しい。闘鶏やプラレス三四郎的な興奮を味わうことができる。

この作品、ロボットを展開させる部分は、ただ部隊を進めるだけで、まるで戦略性がない。アートディンク様、もし続編を出すのならば、ロボ作成部分だけのゲームにしませんか？　ついでに複数人で対戦が出来るようになれば、絶対にもっと盛り上がりますよ。是非。

◆プロフィール
平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
1972年生まれ。ミネラルウォーター好きの健康第一フリーライター。パンクな性格だが、実は臆病者。たまたまゲーム批評編集部で映画『ブレインデッド』を見て以来、赤い物と肉類が食べられなくなった。

関連作品
ロボクラッシュ［SLG］
メーカー：システムソフト／機種：PC-9801シリーズ・MSX2／発売年度：'90年
自分でカスタムしたロボットを円形闘技場で戦わせ、賞金を稼ぐというロボットシミュレーションゲーム。

カルネージハート［SLG］　メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年12月8日

厄・友情談疑

〈いじめ〉というテーマの表現方法に問題アリ！

不気味なCGで展開する、ある種、狂気すら感じさせる異様な内容の作品。

飯野賢治

悪趣味この上ないビジュアルの数々

「厄」をレビューすることになったうひょひょー。ではナゼ僕がこのソフトをレビューしようと思ったか？　であるが、「こりゃぁ、あかん」と心から思ったからである。このソフトは、まぁプレイしてない人にはかなり説明が厄介（だから厄か）なゲーム内容なのだが、簡単に説明すると、ストーリー的にはいわゆる奇怪な出来事の物語で、プレイ内容は、ストーリー進行のムービーを見ては、行動の選択肢を決定し、それによってまたムービーを見るという、まぁ「Dの食卓」と「かまいたちの夜」が一緒になったようなゲームである。また、プレイヤーが行動する主人公は1人ではなく、ザッピング機能によって、他の登場人物もプレイできるようになっている（でもこのシステムの出来はかなりヒドいものである）。と、ここまでの話では、三流会社が考えそうな、いわゆるフツウの企画的なソフトのように聞こえるが、その仕上がりは不気味&クレイジーな仕上がりとなっている。まずCGであるが、これがゲロい。良く言えば味があり、悪く言えばヘタッピー、腐った青汁のようなCGだ。いや、文句を言っているのではない。凄く雰囲気の出ている不気味なCGである。そして、僕はここまでは、このソフトのコトを、造りは粗いが味のある、数少ない個性の強い作品だと思い、実は高く評価している。しかーし！　どうにも許せない、大きな問題はここからにある。

方向性に問題アリのストーリー展開

さて、僕が感じるこのソフトの問題は、2つあり、1つは描こうとしている内容、もう1つは作り手のプレイヤーとの対話の仕方である。簡単にストーリーを言うと、5人が久々に卒業校に集まり、そこで奇怪な事件が数々起こる。そのうち主人公までが被害にあうが、犯人は（最後でザッピングできるようになる5人目の）いじめられっこなのである、というようなものだ。まぁ誰でも考えそうな安っぽいストーリーではあるが、その伝え方に問題があるように感じる。もちろん、このストーリー自体も「フツー扱わないよねこのネタ。うわーアブナい！」なーんてノリで決められたような感じの、度胸のないヤツが背伸びしたカンジがするので、ちょっと僕は、逆にカッコ悪い気がするのではあるが、そのいじめられっこの復讐の仕方が凄いのである。主人公に、シビレ薬入りジュースを飲ますわ、友達を整形改造して、ブタやのっぺらぼうなどの妖怪や奴隷にしてしまうわ、注射器で麻酔をうつわ、もうめちゃくちゃなのである。しかもプレイを繰り返していくと、ザッピングできるキャラが増えるのだが、最後はこのいじめられっこになることが出来るようになり、プレイヤーがいじめられた側になって、（本来の）主人公たちに仕返しをしていくという展開をするのであるが、これが実にイヤーな気分のものである。言ってみれば、復讐するいじめられっことという立場を利用して、いじめる側を疑似

体験するワケで、かなりダウンな気分になる。

〈いじめ〉というテーマは消化できているのか

この作品は〈いじめ〉という非常にムツカしいテーマを描いているワケなのだが、あまりにもその表現のレベルが低いため、いじめの事実をバカにした印象すら受ける。ただそのインパクトが欲しいだけで、また〈恐い〉という要素を表現するだけで、テクニックとしていじめというテーマを使っているだけなので、いじめの問題の本質まで表現出来ておらず、〈いじめをされた人はこんなに恨んでいるんだよ〉という、その本質にはほど遠い、不完全なメッセージで終わってしまっているのが残念である。


「いじめられっこ」の裕一と友達を「整形」した奴隷。

一応インタラクティブなシステムを使っているので、プレイヤーの意志で復讐を止めるなどの展開ができればよいのであるが、ほぼ強制的にこちらの意思とは関係なく進んでいくので、進行が紙芝居的で単調な、しかも不本意で感情移入できない、さらにイヤーな気分のするものになっている。例えば、途中でこういう選択がある。いじめられる側でプレイしていると、いじめられっこがプレイヤーに復讐の意思確認として、「そしたら今度はこの麻酔薬入りの注射でブスリだ。どう？　いい作戦でしょ？」という質問をしてくるのだが、〈いいえ〉を選択しても「まあ、みててよ、面白いからさぁ」という展開をしてしまい、復讐をはじめてしまう。だったらはじめから聞くことないんじゃないかと思うのだが、このようにインタラクティブな部分ではかなり稚拙な作品であると思う。もし、強制させることに意味を持たせているのならば、もっと他の展開の仕方があると思うし、その強制させる内容がすごく気分の悪いモノなので、少なくとも僕は嫌な作品という印象しか持つコトができない。

〈安直〉な手段では、何も描けない

いじめられる側でプレイしても、強制するという演出上、いじめられっことプレイヤーはイコールではなくなってしまうので、この作品の参加性が非常に中途半端なものになってしまっている。また、演出の能力がないために、プレイヤーに時々〈ゲームをプレイしている〉ということを感じさせるセリフが出てくるため、やっている側は非常にシラケることが多い。途中でこんな展開がある。いじめられっこが友達を整形によって復讐した後「ねっ？　ゲームをしている君もスカッとしてるでしょ？　気分いいでしょ？」などと聞いてくる。〈ゲームをしている君〉が存在する上ではこのストーリーはただのフィクションになってしまうので、考えさせられることもなくなれば、感じることもなくなってしまう。これは、あまりにも安易でヘタな演出であると思う。また、ここで〈いいえ〉を選択すると「君って気にいらないよね。何かわるいこと起こらなきゃいいけど」と、プレイヤーをおどかしてくるのだが、これは子供だましの頂点とも言える演出である。

このまま話していてもキリがないのだが、それでも興味がある人はゼヒプレイしてみて下さい。僕には、正直、いろんな面で「カッコ悪いな」と思える〈惜しい〉タイトルでしたが。何を表現するにしても〈安直〉な手段では表面的にしか影響を受けないことが良くわかる良い例にはなりました。

◆プロフィール
飯野賢治（いいのけんじ）
株式会社ワープ代表取締役。プロデュースから企画、監督、グラフィック、音楽までこなす戦うゲームデザイナー。睡眠欲には強いが食欲には弱い。性欲にはノーコメントだそうだ。

関連作品

CG昔話 じいさん2度びっくり［AVG］
メーカー：アイデア・ファクトリー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年3月8日
厄のスタッフが制作した2作目。日本の昔話を選択肢を選ぶことにより、作り変えることが出来るというアドベンチャーの異色作。

厄・友情談疑［AVG］
メーカー：アイデア・ファクトリー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年1月13日

ディセント

3Dゲームの記念碑的な作品、ディセント

完全360度の空間表現を果たしたディセント。PS版発売の今、改めてこのゲームが果たした意義を考える。

近藤功司

この号がでるころ、海の向こうでは大統領選挙がいいところだろう。連中は、比較広告というヤツをやってくれるから面白い。誹謗中傷合戦に落ちたりもするが、テレビの討論会では、両陣営の候補が政策を直接叩き合うから、見ている人はとてもわかりやすいはずだ。翻って、日本では、すっかりムード選挙、ムード広告で、本当の価値というのは買った人にしか分かんないようになっている。だから、全部の政党が消費税に反対していた選挙の直後の国会で、その税金が成立したりするわけだ。ところで……。

様々な意味での記念碑的な3Dゲーム

ディセントは3Dシューティングゲームである。

3D視点のゲームといえば、まずは「ウィザードリィ」あたりが元祖だろうか。パスカルで書かれたこのRPGは、実にワイヤーフレーム表示であったが、題材を暗いダンジョンに採ったことにより、その表示の力不足をかえって力にしていた佳作であった。

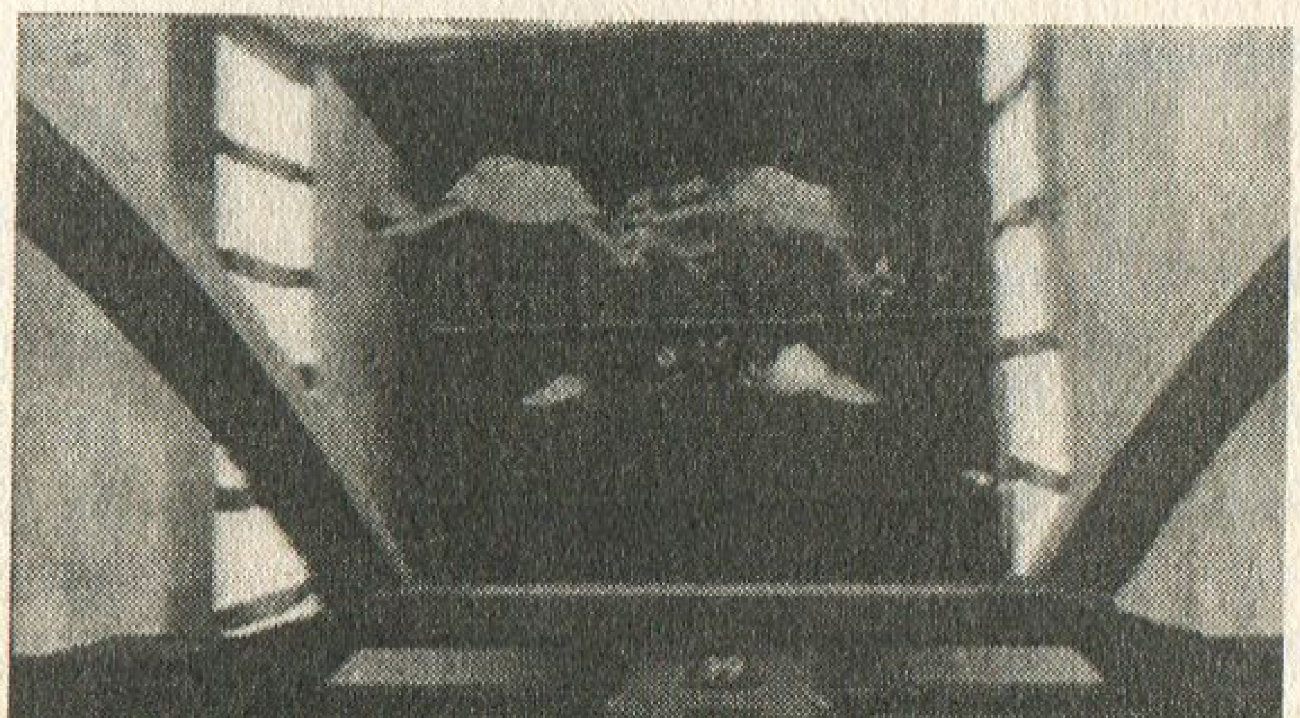
だが、壁には壁の模様があるだろうということで、そこにはテクスチャーが貼られることになる。方眼紙にダンジョンを作って、そこに壁やら森やらのイラストを貼り付ければ、はい新しいゲームの出来上がり。バーズテール、マイト&マジックなどの時代が長く続く。

プレイヤーは常に正面を見ており、左右に90度単位で向きを変えながら進む。このルールはプレイヤーに理解しやすく、方眼紙の枠を離れた自然な形のダンジョンを使ったゲームが登場する妨げとなった。

それでも、世界のリアリティは大事な要素である。そこで、自然型のダンジョンが、見下ろし型視点のRPGでまず試される。3D視点では、なかなか表現が難しかったようだが、ウルティマ・アンダーワールドあたりから、プレイヤーが歩いて行くにつれ、リアルに視界が描かれていく興奮がゲームに加わった。

高速描画を要求されるシューティングの分野でも、全く同じ進化が遅れてやってくる。IBM互換機では、ウルフェンシュタイン3Dあたりが先鞭を付け、続いてDOOMが登場する。

さらに、シューティングには上下の要素が加わる。DOOMの成功に続けと、マラソンやダークフォースが上下階との射撃や階段を加えてプレイヤーを挑発しているのはご存じの通り。そして、本稿の主役「ディセント」の登場となるわけである。



移植度は総じて良い。空間のめまいを堪能できる。

特殊なチップを1個も使わず、360度、x, y, z軸にそって自機を自由回転可能な描画エンジンをプログラムした人物には惜しみ

ない拍手を送ろう。

こうして3Dダンジョンをリアルに表現できるようになると、本当に3Dを生かしたシナリオや地図をもったゲームを作る技術が何か、分かるようになる。

まずは、人間の視点が、重力に支配された2D上に配置されている問題がある。上を向いたときに画面がそれらしく変わっても、プレイヤーにおける重力は、いぜんとしてCRTの下に向かって存在するので、画面と齟齬(そご)をきたす。

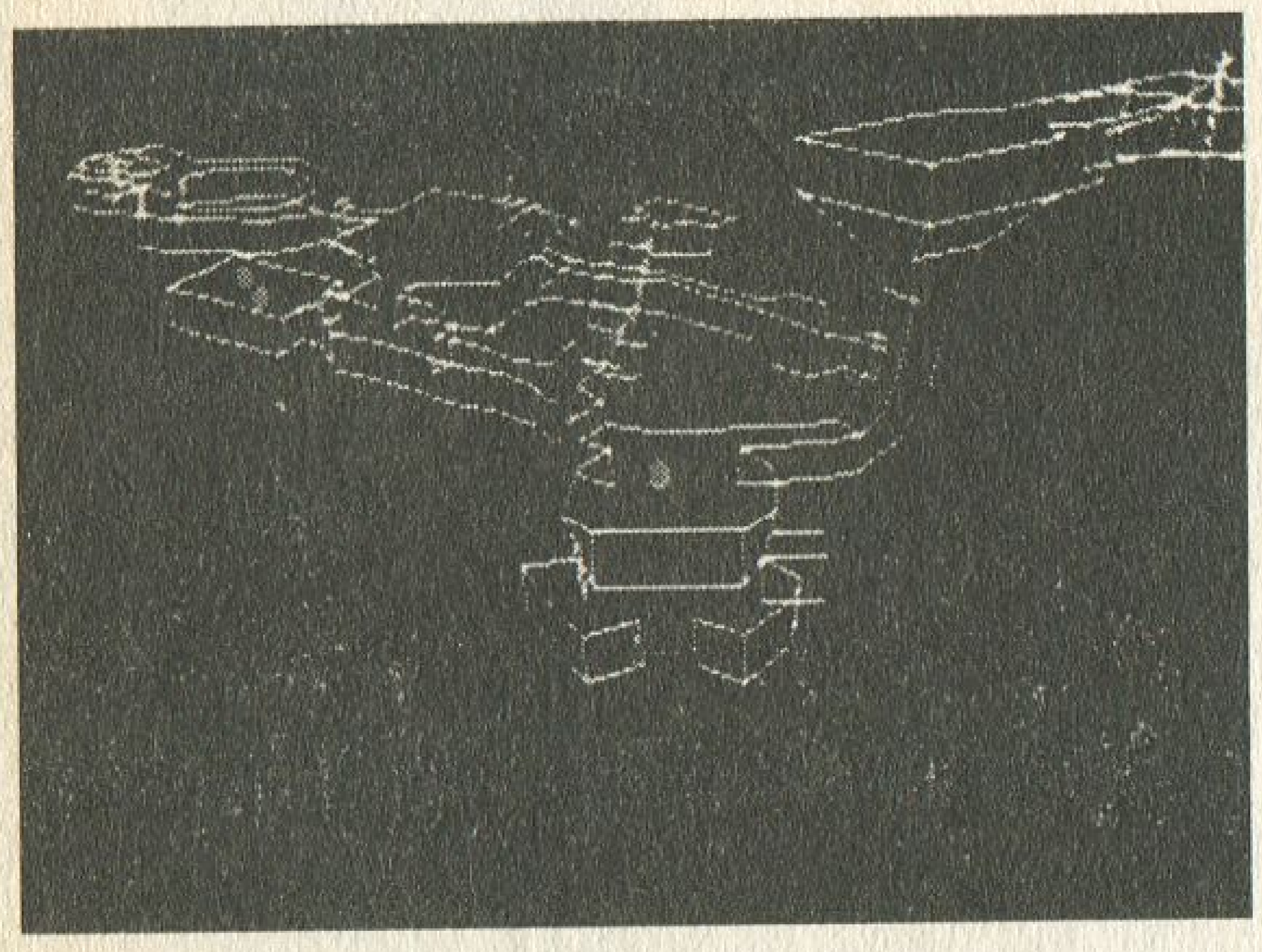
そこで、真上に向かって進んでいくという表現を、どのように説得するか、フライトシミュレータなどは血みどろの努力をしているのだが、ディセントでは、無重力空間だから真上という概念にこだわる必要はないと切り捨てた。

さらに、真の3Dダンジョンを組む場合。それをどうやってイメージし、どうやってスタッフに伝えたらいいのかという大問題がある。普通、ダンジョンマップは紙に書かれて、スタッフに配られるが、紙に書けないような3Dダンジョンは模型でも作るしか伝達手段がなかったわけだ。

ゲームソフトの3D描画エンジンが進歩するのと時を同じくして、3Dを表現するツールも急速に進歩している。これらを使いこなすエンジニアが育って、初めて3Dらしいダンジョンを持ったソフトが生まれるわけだ。

ディセントの登場で、DOS/Vユーザーは、ついに機が熟したのを知った。そんな記念碑的ゲームなのだ。ディセントは。

自機の視界が360度に周回できるだけでなく、上下にも360度周回できる。それもリアルになめらかに、どの角度でも、おおむね破綻なく周囲が描画される。それに加えて、無重力の基地内は自然な角度をもったダンジョンになっているから、プレイヤーは、結構「空間識」を求められる。方向音痴な人にはまったく快感のないだろうゲームだ。


拡縮回転自在な3DマップはPS版でも健在。

シューティングゲームだが、それよりは上下左右360度なめらかな無重力ダンジョンを駆け回る感覚が印象深い。一度倒した敵が2度と登場しないところを見ると、シューティングというよりはシミュレータなのかもしれない。

普通の方法ではマッピングができないから、オートマップという機能が付いていて、いままで進んできたルートをワイヤーフレーム形式で表示してくれるのだが、これを信頼しているとまた罠にはまって楽しいことになる。

比較広告でこそ内容が映えるゲーム

ディセントの登場は、DOOMや従来のゲームに向けて、大きなアドバンテージを見せつけた。デザイナーは、ぜひ店頭で並べてデモしたかっただろう。あちらは、とても高速ですけど、こちらはそれに加えて立体にも動けるんですよ。すごいでしょ。

そう。すごいのである。比較広告が打てるウリがある。だが日本では、ゲームマスコミも広告も、比較ということを徹底的に嫌う。だから、こういう正面からすごいゲームは、伝えにくいので気の毒だったりする。

技術的な困難を克服した者に対する拍手が、どうも小さいような気がするんだけどなあ。

◆プロフィール
近藤功司（こんどう・こうし）
1965年生まれ。冒険企画局代表。月刊ウォーロック（社会思想社）編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ボードゲームやテーブルトークRPG、DOS/Vのゲームなどに造詣が深い。

関連作品
ウルティマ・アンダーワールド［RPG］
メーカー：EAV／機種：PC-9801他／価格：¥12,800／発売日'93年12月17日
脱方眼紙的マップとゲーム進行を採用した初の3DダンジョンRPGで「キングスフィールド」などに影響を与えた。

ディセント［3DSTG］
メーカー：ソフトバンク／機種：プレイステーション／価格：¥6,400／発売日：'96年1月26日

ロボットゲームのイメージを変えるコミカルアクション

ユニークなロボットが動き回る本作は、ロボットを作る楽しさと動かす楽しさをプレイヤーに与えてくれるゲームだ。

岡元建三

マイロボットを作りともに戦う楽しさ

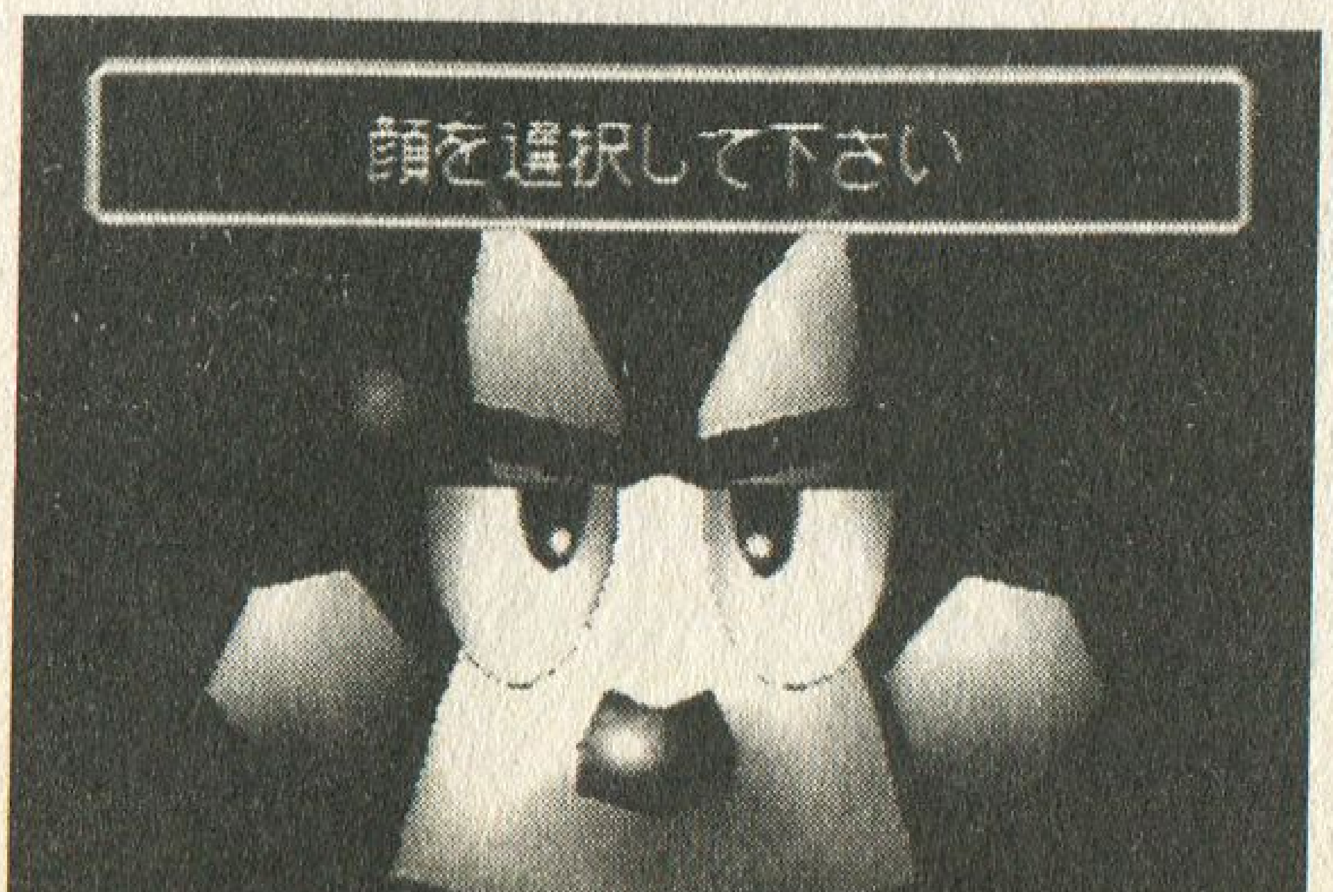
ロボットゲームと言うと、とかく難しい、マニアックなモノという印象があり、なかなか手のつけにくいジャンルである。そんな中、「ROBO・PIT」は昔のTV番組（ロボコンなど）が見せていたコミカルなノリから感じる親しみやすさを見せながら、楽しく遊ばせてくれるソフトである。

　このゲームは、ボディ・足・腕・表情を組み合わせ、オリジナルのロボを作り、ランキング方式の中101位から1位めざして強く成長させていく対戦アクションゲームである。戦いへと出撃する前に、まずロボットメイキング。ロボット1体を構成する4つのパーツ（ボディ・足・腕・表情）を組み合わせるだけで、誰でも簡単にロボットを作ることができる。もちろん各パーツは数種類用意されており、好みの組み合わせによってオリジナルのロボットが作れるようになっている。その上で各パラメーターを見比べ、性能重視で作ることもできるようになっている。このことで、出来上がったそれぞれのロボに違いが表れ、対戦時の戦い方もバリエーションのあるものになる（やたらとジャンプするロボやジャンプ性能は低いが、高速で移動する機体など）。

さらにこのゲームでは、対戦時（CPU戦）の勝敗によって腕を奪いあい、新しく手にいれた腕の能力により、バリエーションの幅も広くなり、面白くまとまっている。腕を他のパーツのように全部そろえた状態からスタートとせず、プレイヤーに集めさせることによってただランキングを勝ち進むだけの単調な戦闘ではない、弁慶が武器を集めたかの如き腕狩りを楽しめるようになっている。腕狩りで得た新しいパーツは、戦い方をも変化させ、戦いで得た経験値によってさらなるパワーアップが可能となる。

見た目以上に遊べる内容

　そしてなによりこのゲームの面白さは、VSモードにある。このゲームはメモリーカードによって自分と他人のロボットで対戦することができる。自ら鍛えたロボの強さを他人に見せたい、戦わせたいと思う心の衝動を叶えてくれるVSモードは、CPU戦では見られない、ロボの持つコミカルなス



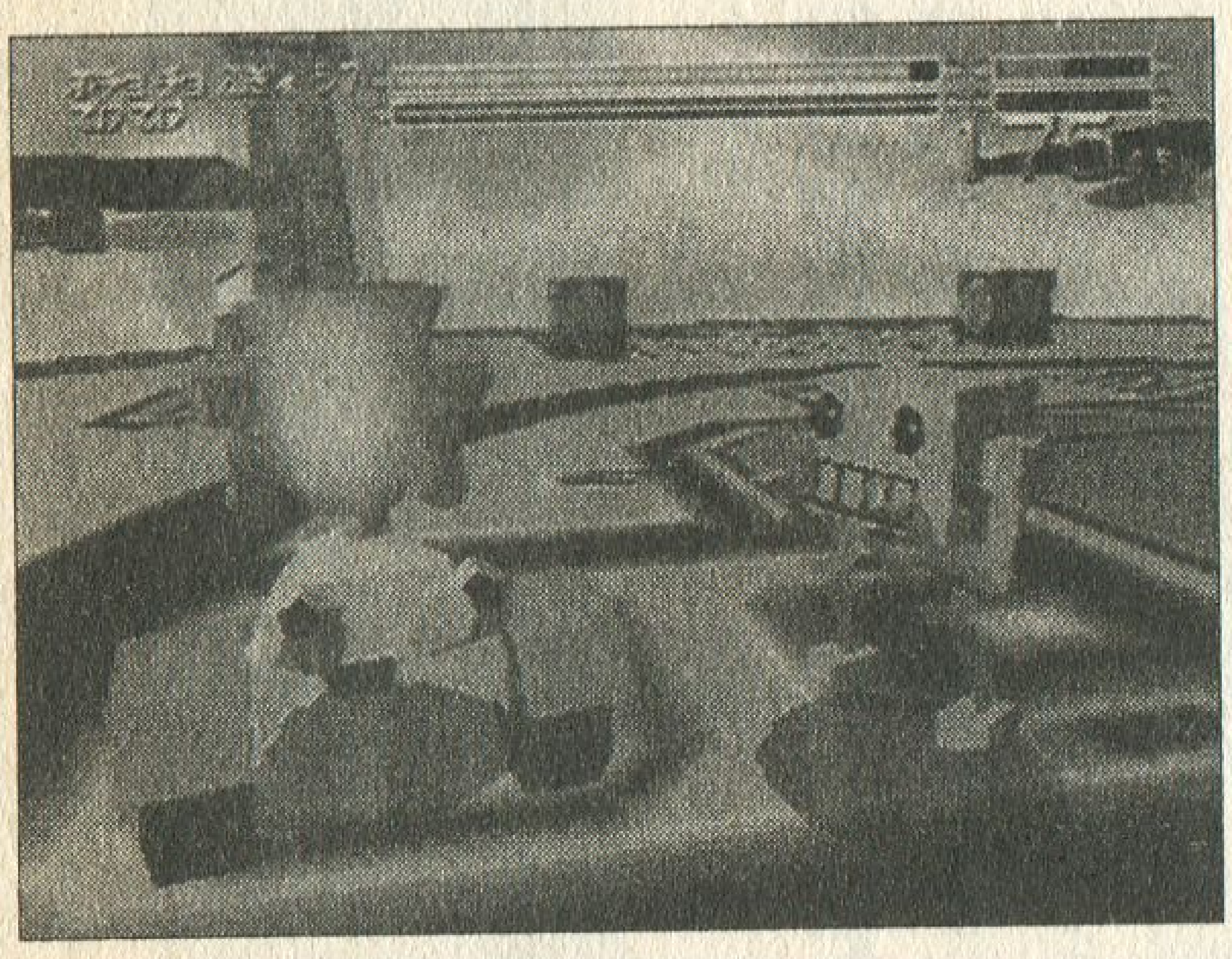
ロボットに豊かな表情を持たせることができる。

タイルでありながらも、本来持っている戦闘能力のすべてを感じることができる。それは、人と対戦することにより、マニュアルの教え＋αな攻撃を発見し、それに対する深い攻防が楽しめるからなのだ。例えば、パンチを見ても通常はフックなのだが、十字キーの前＋パンチでストレート、後ろ＋

パンチでアッパーを出すことができ、うまく連続して出せれば簡単な空中コンボにすることもできるのである。必殺技も空中で出すことも可能で、使い方によってはかなり面白くなるようにできている（自機を光で包み突っ込んでいく必殺技を空中で出すと、バーチャロンのS・L・Cダイブのようでもある。ただしホーミング性はナシ）。ゲーム内容が、コミカル性を一つのウリにしていることや機体のデフォルメ具合もあり、大味な感じにも取れてしまうのだろうが、実際プレイすると、なかなかよく遊べるゲームなのである。

サターン版はロボピット2!?

「ROBO・PIT」は、PS（プレイステーション）・SS（サターン）の両機種でリリースされているのだが、内容に大きな違いが見られる。グラフィックのクリアさやロボットメイキング画面のレイアウトの違いなどは、好みの部分であるのでどちらを選んでもよいと思うが、ゲーム性に関わる部分での変革によって別のゲームと化しているのである。正確に言うならば、PSが「ROBO・PIT」、SSが「ROBO・PIT2」の位置づけになるのではないだろうか。それはまず、ランキングの中に見ることができる。PSでは特定の腕を持つスペシャルロボ4体が存在し、そのロボを倒さないと手にすることができない。一方SSでは、その存在は1体になり（姿は変更されている）変わって中ボスが3体追加されていて、その強さも大きさに比例して、それはそれは強力なものになっている。



PSで腕パーツだったテケテケが、SSでロボとして登場。

ロボットメイキング部分においても、PSからSSでは、各パラメーターの数値が変更され、より機体差が出ている（表情のパーツに、PSでスペシャルロボの腕パーツだったテケテケの顔が追加されている）。CPUも変更され、単純だった思考が、背後に回り込んだり、上空から踏みつけたりと変化のある戦いを見せるようになった。さらに自機の動きも大きく変わり、同じ方向に二度十字キーを入れることでダッシュするようになり、ジャンプも2段ジャンプへ。必殺技もロボ一体に二種類だったのが、左右それぞれの腕に一つずつ（腕が巨大化する）と本体攻撃を一つ持つように変わり、腕によって必殺技の攻撃法にバリエーションができ、必殺技に選択する幅が広がった。ロボの動きにしても、SSはモーションが増え、よりロボのコミカルさが表現されているのである。このようにPSで発売後二ヵ月もたたずにリリースされたSSの内容は、同タイトルにもかかわらず続編と言えるほどの変更がなされていた。PS版も決して悪くはないのだが、SS版の良さを知ると、やはり色あせてしまうのも仕方のないことかもしれない（2としてリリースしてくれた方が、ユーザーとしても納得できたと思うのだが。リリース時期を考えると大変だろうが）。

「ROBO・PIT」その戦うサーカスとも見える、コミカルな面白さは、ロボットゲームの持つハードでマニアックという印象をずいぶん柔らかくした。ゲームとしても十分遊べるソフトである。次回作をリリースする際、「ROBO・PIT3」とタイトルをうつぐらいの面白さを期待したい。

◆プロフィール
岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画、最近はゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「ゼイラム2」特殊衣装など。最近、数社の大きなプロジェクトが進行中。

関連作品

電脳戦機バーチャロン［A・STG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度'95年
セガAM3研が世に送りだした、二本のスティックを使ってバーチャロイドと呼ばれるロボットを操作する対戦ロボット格闘シューティングゲーム。

ロボ・ピット［ACG］
メーカー：アルトロン／機種：プレイステーション・サターン／価格：¥5,800／発売日：PS版'96年1月13日 SS版'96年2月16日 ©1995 ALTRON CORPORATION

カスタムメイト3

アダルト物に留まらない優れた雰囲気作りの妙

性描写のみが注目されるアダルトゲームの中で、このゲームは一般作にも劣らないほどにシナリオ演出に秀でた作品だった。

広尾遊戯

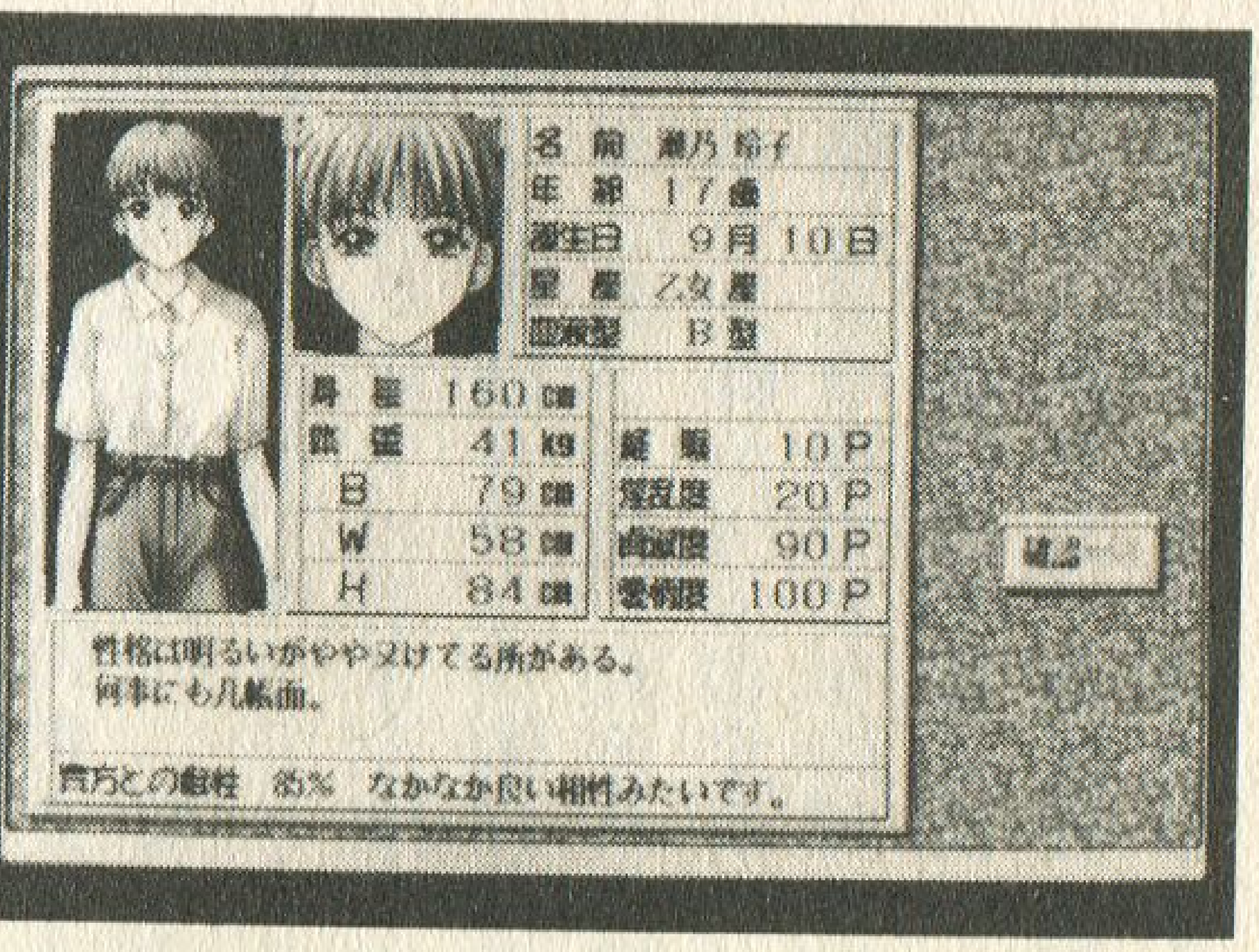
シリーズ最新作となる新婚生活ＳＬＧ

「カスタムメイト3」はＰＣ98シリーズ専用の18禁指定アダルトゲーム、カスタムメイトのシリーズ最新作だ。「あま～い生活シミュレーション」と銘打たれたこのソフトは、新婚生活のリアルシミュレーションをウリとしており、恋愛物主体だったこれまでのシリーズとは趣が異なっている。

システム的にも従来の会話選択式アドベンチャーから流行の育成系シミュレーションへと変化しており、これは新婚生活というシチュエーションに合わせて模索した結果だと思われる。

本シリーズ最大の特徴であるキャラクターメイキングシステムも大幅に強化され、対象となる女の子（妻）だけでなく、プレイヤー自身に対しても性格設定が出来るようになり、その結果は相性として％表示される。幾ら好みの女の子でも相性が悪すぎては一緒に生活出来ないし、自分を偽っても空しいだけである。そこであらゆる設定上の試行錯誤を繰り返して妥協点を見いだし、伴侶とするに相応しい女性を決定するのだ。こうして設定されたキャラクターの容姿や個性、相性などが難度やグラフィック、メッセージなどに反映されるだけでなく、先の試行錯誤のおかげで、キャラクターへの感情移入度がすこぶる高いのである。

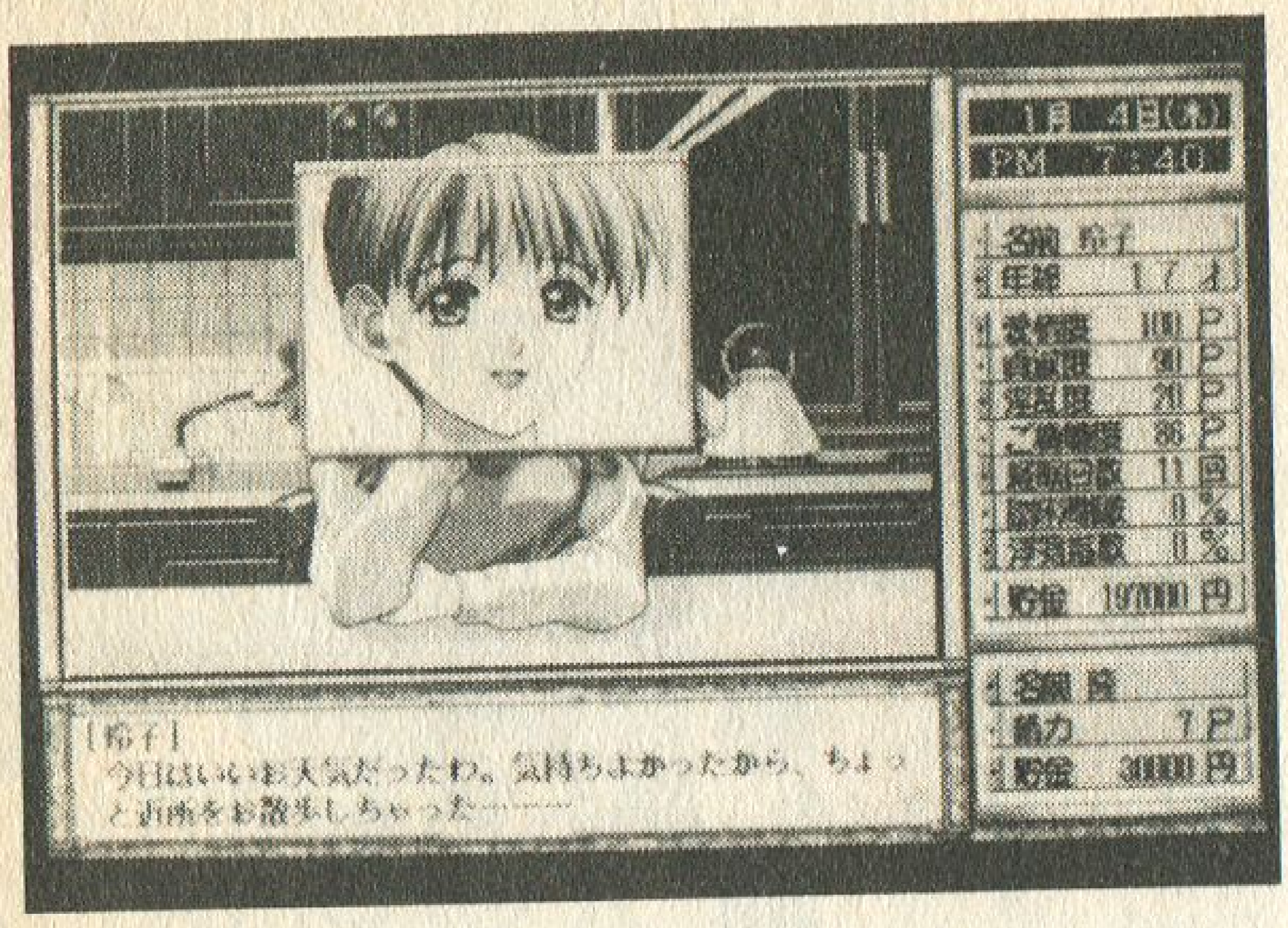
また、主人公は結婚相談所で希望する女性のタイプを選別（用紙に記入）するのでキャラメイキングの違和感が無く、むしろリアルに思える。これは過去のシリーズと比べ、シミュレーションリアリティという意味で非常に優れた点と言えよう。普通の恋愛結婚ならばこのようなリアリティは当然生まれず、プレイヤーがキャラクターを作る事に無機質な印象を受けてしまうだろう。結婚相談所はまさにこのシステムにはうってつけのシチュエーションなのだ。



プレイヤーの嗜好が分かる女の子（妻）選び。

育成の対象となるのは我が愛しの妻だが、育成といっても自分本位に飼育や調教を行う訳では無い。愛情を互いに深め合い、アツアツの新婚家庭を築き、仕事と、時には浮気、そして家庭とのバランスを取りつつ、それをキープすることが目的だと言える（アダルト物のお約束として、夫婦の営みをその中心に据えてはいるが……）。

生活描写は細部にわたり描き込まれ、その事が新婚生活をよりリアルなものとして見せている。この辺りのムード演出のうまさ、芸の細かさには突出したものがある。それは朝の見送りから会社での勤務状況、帰宅時の出迎え、アフター5、夫婦の会話、夜の夫婦生活、就寝までと、日々の生活要素の殆どが網羅されており、それを365日間



専業主婦ぶりが見ていて楽しく、微笑ましい。

続ける事が出来る。つまりプレイヤーは新婚生活の1年間を1日も欠かさず送る事が出来るのである。ここに時間軸における、いかにもバーチャルリアリティ（仮想現実）と言える世界が存在する（指定したイベントと日数を飛ばす事も可能）。

妻には機嫌の善し悪しがあり、日々の暮らしを通して実に多様な反応で返してくる。機嫌はバイオグラフで表示されるので事前に確認出来るが、ゲーム中の決まった時間でしか見られない上、項目の階層を幾つか開く必要があるので結構面倒だ。だがそれはよい意味での操作節約であり、妻の機嫌に対してまめになれるかどうかはプレイヤーの選択に委ねられている。

この様に、妻に対しては誠実にもちゃらんぽらんにもなれるが、総じて気恥ずかしくなる様な甘いムードに覆われている。これは新婚生活の誇張表現なのだが、妻帯者なら誰しもがある程度は経験し、そして結婚に憧れる者ならば当然夢見る「理想」の世界なのだ。

ただし、その甘い生活はいつしかルーチンワークとなり、初々しさが倦怠に変わる。家庭をかえりみず、流されるままに自堕落な生活を送れば確実に破局を迎えるだろう。このゲームはその辺りの描写もかなりリアルだ。

エロとゲームの両立。惜しまれるゲームバランス

夜の夫婦生活描写はこのゲームの欠くべからざる中心的要素で、バリエーション追求とお互いの満足が主目的である。当然殆どのプレイヤーはこの18禁要素目当てで購入する訳だが、このゲームの問題点はそこにある。といってもエロ描写がつまらない訳ではなく、むしろかなり良く出来ている。だがそのバリエーションには（豊富ではあるが）当然限りがあり、それが尽きた時にプレイヤーは目的（オカズ）を失ってしまうのだ。

プレイヤーは1年間という時間枠を1日単位でプレイする訳だが、性急に事を進めれば最初の数ヵ月ですべてのバリエーションを見尽くしてしまい、ゲーム半ばで邪な目的をほぼ達成してしまう。その様な場合、殆どのプレイヤーはプレイを止めてしまうか、カスタマイズしたオートプログラムでひたすら機械的に時間を進めるだけとなるのである。横道として残された浮気に精進するのも良いが、それとてメインの遊びとしては限界がある。目的を達成する為の行動とそれに伴う制約と自由度、そしてプレイ時間枠をすべてバランス良くリンクさせていればこの様な展開にはならなかったはずである。システム、シナリオ演出、自由度に優れたゲームだけに、悔やまれるゲームバランスだ。

元より難しいとされるエロとゲームの両立だが、このゲームではその難題に独自のシステムを生かしたアプローチで挑戦し、結果として完成の域に達する糸口を見せながらも課題を残してしまっている。だが、電脳妻の貞淑な専業主婦ぶりをあたかも人格を有しているかの如く錯覚する瞬間にこそ、このゲームの本質がある。それはこのゲームがエロを前提としたアダルト物でありながら、その一般認識を超えた作品であることを示す。願わくば、次作ではカスタムメイトゲームシステムを一つのジャンルを形成するほどに昇華させて欲しい。このゲームをプレイして、私はその可能性を確信したのだ。

◆プロフィール
広尾遊戯（ひろお・ゆうぎ）
1967年生まれ。
某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たな地平を発見する。無類のTechnoジャンキー。

参考作品
ウィザードリィ［RPG］
メーカー：アスキー／機種：FC他／
価格：¥5,800／発売日：'87年12月22日
最初に好みのキャラクターを作成して、プレイを重ねながらパラメーターを上げていく。次第に深まるキャラとの愛憎。実に似ている。

カスタムメイト3［SLG］　メーカー：カクテル・ソフト／機種：PC-9801／価格：¥8,800／発売日：'95年12月8日

破格の読者コーナー

NEW 読者あっての本ですから

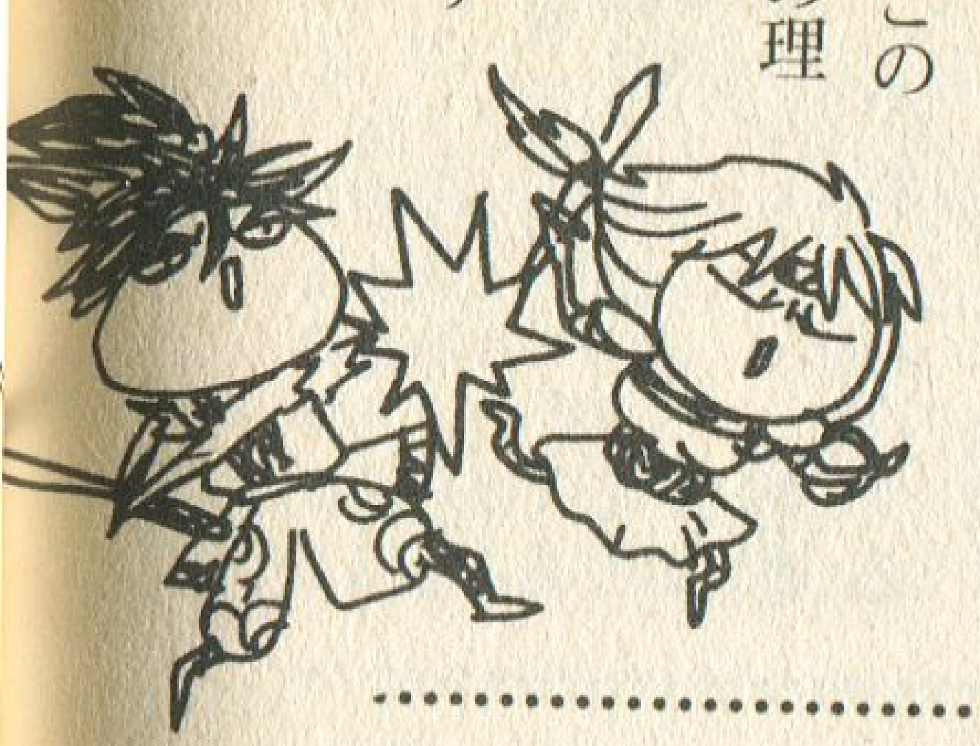
読者コーナーリニューアル!

○今回から増ページとなった当コーナー。担当の松井です。よろしくお願いします。そして…

◎アシスタントの古庄でーす。れっきとした日本男児です。

○せっかくリニューアルしたのに、担当がいきなり男二人になってしまったという、なんとも華のないコーナーになってしまいました(泣)。

◎いいんだ。このむさい所が俺の理想のゲーム批評だ。どれ、ハガキでも紹介するとするか。



★6号のテレカが当たりました。それ自体は嬉しいのですが、以前、プレゼントが良く当たった雑誌がすぐ廃刊になったという例があるので少し心配です。

(神奈川県　川瀬哲)

◎この人にプレゼント送るとゲーム批評も廃刊になるから、テレカ送るのやめようか。(古)

○そんなことしては駄目です。ちゃんと送りましょう。(松)

★前見た時には何でもかんでも「終わらせちゃう」様な書き方しかなくてヤな感じでしたが、今回読んだら「結構前向き」になってちょっといいかなって感じ。

(つくば市　赤血球)

○メーカーさんに取材にいくと、まず「今日は何を終わらせにきたんですか?」と言われます。(松)

◎まさにゲーム業界の脅威。(古)

★別れた仲間がチンピラに刺されて死んでた、みたいなディープなRPGが欲しい。

(神戸市　小田達雄)

○まず出ないでしょう。(松)

◎出たら俺は買う。いいなあ、松田優作チックなRPG。いい。凄くいい。惚れた。(古)

★プレゼント人数を増やして欲しい。

(京都市　斎藤卓)

★パソコン批評みたいにプレゼントを増やして欲しい。

(名古屋市　8本足)

○機材豊富なパソコン批評編集部に比べ、私達はとてもつつましい暮らしをしているのです。(松)

◎死にかけのPC98VMからゲーム批評は生まれる!(古)

★なんか褒め言葉が多いのでおどろいた(笑)。

(宮崎県　寺岡正貴)

○けなすばかりが批評ではありません。批判とは違います。(松)

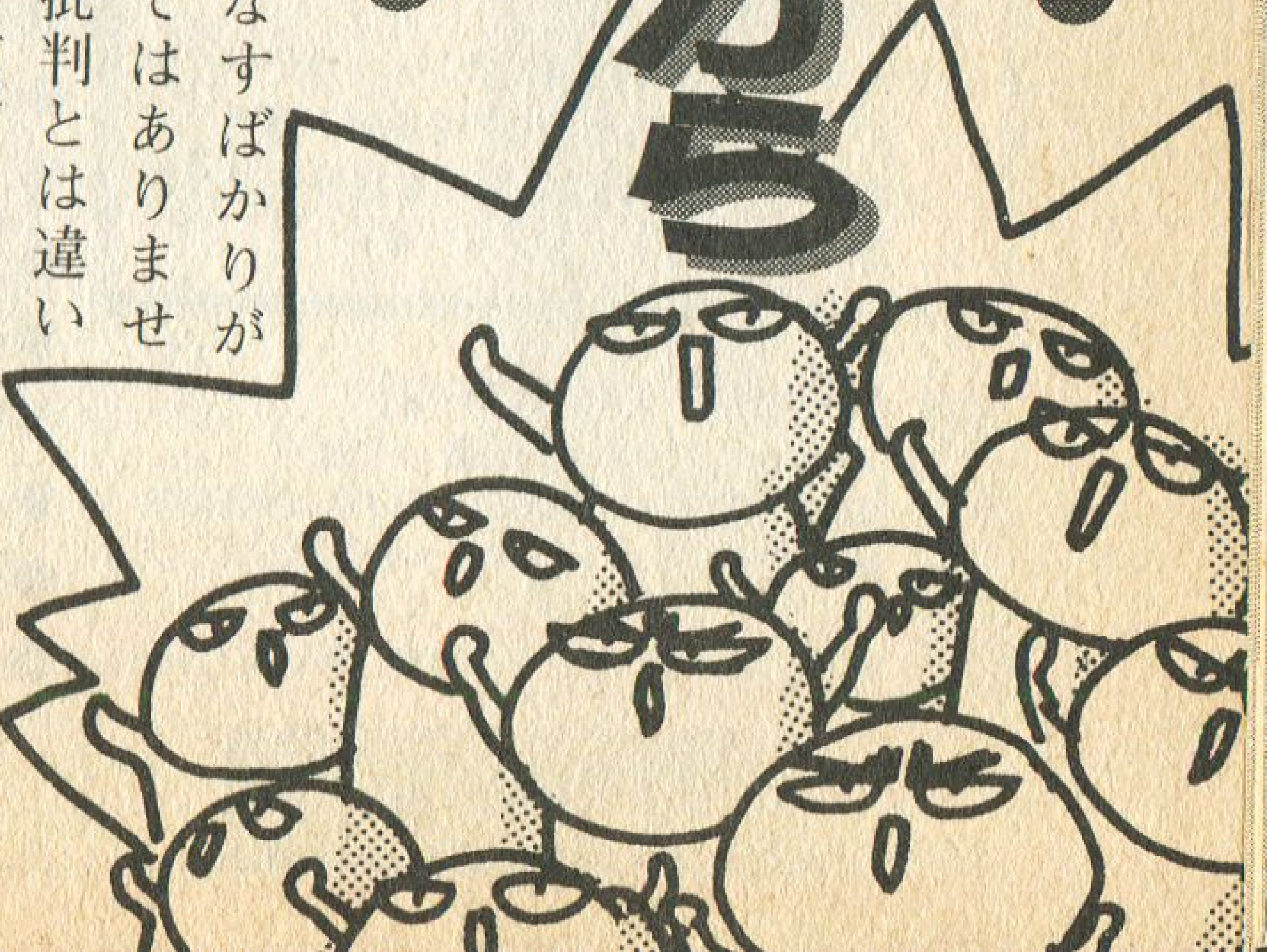
◎けなした方が人気でるんだけどね、この本。(古)

★一番最後の「広告をいれません」は、もったいない。ぼくのプロフィールを広告として載せてくれ。

(佐賀県　まるろう)

○なんでしょうか、この人。(松)

◎なんだろうな。ほっといて次のページへ行こう。(古)





(栃木県　三沢晶)
人間時のガロンってとってもかっこ良いっス。(古)

★ゲーム批評にもの申す

○このコーナーは、ゲーム批評に対する意見を受け付けるコーナーです。担当は松井でお送りします。

★ここんとこ、少々ネタ切れなのでは？　いまいち新鮮味がなくなってきましたねェ。ＲＰＧ特集なんてソフト批評の集合体でしかないでしょ。（名古屋市　副島圭子）

○今号はちょっと切り口を変えた特集だったのですが、どうだったでしょうか？　常に新鮮な切り口でゲームの魅力を探っていくのが本誌の役目だと思います。常に進化することを考え、いつもゲーム業界を刺激する存在でありたいと思います。（松）

★最近、新作を扱いすぎる。デビルサマナーなどは発売後1ヵ月足らずで記事になっているが、とても1ヵ月でやり尽くせるゲームではない。たとえ急いでプレイしたとしても、本当の面白さを感じられるとは思えない。もっとじっくりプレイしてから批評してほしい。（愛知県　林博仁）



（高知県　中島みおのすけ）
ｖｏｌ．４ではなく７なのでは…？（松）

○担当者さん。コメントをどうぞ。

◎サマナーに関しては1日最低15時間のプレイを心掛け、もちろん先に進むだけでなく合体や仲魔集めも十分にやり尽くしたつもりだ。俺の正月を賭けた記事の中味には十分自信があるが、それが感じてもらえなかっただろうか？（古）

★どうしてもビッグタイトルにしか言いたいことを言えないのが貴誌の欠点。（埼玉県　太田圭）

○ビッグタイトルだけでなく、批評するだけの価値がある作品に関しては、遠慮することなく批評していくようにしています。とにかく、ビッグタイトルの威光を借りるような雑誌にだけはしたくないですね。（松）

★ゲームソフト批評は、「褒め批評」と「提案批評」の２つに分けられていると思う。ひとつのゲームに対して複数人が批評すべきだ。（滋賀県　天気か？）

★一人がひとつの記事を担当するのでなく、5、6人で討論する方が良いと思う。（新潟県　ＨＡＬ）

○この意見に対して、副編集長に聞いてみました。（松）

「雑誌にも方向性というものはあります。私たちが掲載する批評は、編集部とライターの方々で一緒に作り上げていったものです。その意見が、ゲーム批評という雑誌を決定します。そうした意見がいくつもあるというのは、雑誌のポリシーにも関わる問題です。しかし、複数の人間の意見を反映させることも作品を多角的に捉える上で大切なことだとも思います。只今、検討中ですので、いましばらくお待ち下さい」（斎藤）



（神奈川県　碧井清夜）
バーチャキッズではもっとかわいい！（松）

○…だそうです。（松）

ゲーム批評のみならず、ゲーム業界に対するご意見を募集しています。ゲームへの愛情あふれるおハガキ、お待ちしてます。

読者コーナー　プレ・プレゼント

読者コーナー増ページ＆リニューアルを記念して、「ゲーム批評編集部特製うーちゃん福袋」を一名様にプレゼントします。編集部秘蔵の宝物＆パッタもの満載の福袋。欲しい人はアンケートはがきの隅に「福袋おくれ」とでも書いて送って下さいませ。

次のページも読者コーナー

★アンケートの狭間から

○読者から送られてきたアンケートによって構成されるのがこのコーナーです。（松）

◎記念すべき第一回は、7号アンケートの「ゲーム以外で興味のあることは？」の面白い回答を集めてみたぞ！（古）

★自分の将来。
（新潟県　サボテン）

★いつになったら俺はスキーができる様になるか。
（茨城県　VR－4）

○頑張って下さい。（松）

★寒波の行方。
（新潟県　宿許はるか）

★衆院の解散総選挙はいつあるのか？
（群馬県　北村明児）

◎なんか危なくなってきた。（古）

★宇宙の未来。
（京都府　モルノビッチ）

★化石採集。
（宮城県　山猫）

★精神世界。
（東海市　天野末美）

★猫のすべて～。
（北海道　のまど）

★地球。
（東京都　ミナ・マリア）

○猫好きの私は、猫のすべてにとても興味があります！（松）

×僕の興味のあることはフライトシミュレーターです。（小野さん）

○多かった答えは、読書、音楽、パソコン、車、SMAP、エヴァンゲリオンなどでした。（松）

◎男・安生の今後とゲーム批評の将来がなによりも気がかり。（古）

○安生って誰ですか？（松）

◎詳しくはP130のコメントを見てくれ。（古）



（奈良県　まな）
今の時代、泣けるＲＰＧは貴重だよな。（古）

読者ランク帝国

このスペースでは、読者アンケートの「最近面白かったゲームソフト」のランキングを公開。

1位はやっぱりドラゴンクエストⅥ。楽しく遊べる満足の出来という声多数。王者の貫禄ですね。2位、3位とSFCのRPGが続きます。シレンもオウガも奥深い作品性で納得のいく順位です。4位、5位にはサターンのRPGがランクイン。こうしてみると、RPGが上位を独占してます。RPGがまだまだ花形ジャンルであることの証明でしょう。6位以降、メジャーなタイトルに交ざって「ポリスノーツ」「カルネージハート」「ダライアス外伝」といった渋い佳作が入っています。こういった作品が入るのは、さすがゲーム批評読者というべきでしょう（笑）。

RPGの大作に恵まれたSFCが上位を占めた結果になりました。サターンはやっぱり移植ものが強い。PSはちょっと元気がなかったですが、FFⅦ移植という後押しによって、今後大きく躍進してくるのではないでしょうか？　次号のランキングにご注目下さい。

最近面白かったゲームソフト
（7号アンケートより）

順位	ソフト名	ハード
1	ドラゴンクエストⅥ	SFC
2	タクティクスオウガ	SFC
3	風来のシレン	SFC
4	ガーディアンヒーローズ	SS
5	真・女神転生デビルサマナー	SS
6	セガラリーチャンピオンシップ	SS
7	バーチャファイター2	SS
8	ポリスノーツ	PS
9	ときめきメモリアル	PS/SFC
10	ロマンシング サ・ガ3	SFC
11	バーチャコップ	SS
12	ストリートファイターZERO	PS/SS
13	幻想水滸伝	PS
14	カルネージハート	PS
15	ダライアス外伝	SS

★女性ゲーマー救国戦線会議

○このコーナーはゲームが好きな女性を絶対的に支援する解放区。

◎いくら増えてきたとはいえ、ゲームをプレイする女性はまだまだ少ないよなー。そこで！ この男・古庄浩二が世の女性ゲーマーを救うべく立ち上がった！ 悩める女性ゲーマーよ、ここに集え！（古）

○そういうの、汗くさいですよ。古庄さん。（松）

★今までゲーム批評を時々読んでましたが、アンケートハガキを出すのは初めてです。女性ゲーマーのコーナーができるのは、ウレシイですね！

（北海道 MANAMI）

◎女性ゲーマーコーナーもできたことだし、今後もどんどんハガキだしてね。こうして本に載れば、テレカももらえるっスよ。（古）

★私は二児の母、主婦ゲーマーですが、子供のオモチャでハマった人も多いです。年代、性別とかによってゲームに対する姿勢というか好みや考え方が違うと思います。いちど老若男女のゲーマーについてアンケートするなり調査するなりで、ゲームソフトばっか対象にせずにゲームする方の人間についても取り上げて下さい。

（奈良県 上田いずみ）

◎ゲーム批評は主婦ゲーマーに特に重宝されているようだ。主婦ゲーマーの生態（笑）にはとても興味があるので。いつか取り上げてみたい。主婦ゲーマーのナマの意見を求む！（古）

★女性のゲームファンの皆さんで、パソコン通信にある様なオフ会ってのはないのでしょか？ 安心して話して遊べるゲームファンの友人が欲しいこの頃…です。

（川崎市 みずほ）

◎これは共通の悩みのようだ。ゲーム批評は、そんな女性ゲーマーのオアシスになればいいと思ったりなんかしたりして。（古）

★ちょっとサターンびいきが目立つ。イイケどネ。以上。

（新宿区 なし）

◎俺はサターン持ってないぞ。自慢じゃないけど。（古）

★大きさも厚さも表紙も大好き。公正なゲームの本だと思っています（主婦の私としては『暮らしの手帖』とダブってます）。

（愛知県 佐野紀子）

◎ゲーム界における暮らしの手帖…なんと主婦ゲーマーらしいご意見だろう。あなたの素敵なゲームライフのお供、それがゲーム批評のモットーなのだ。（古）

★今ダイエット中なので、さみしいです。でもゲーム批評があるから平気。

（埼玉県 犬男）

○私もダイエット中です。斎藤副編集長もです。小野さんもです。みんなです。でもみんな良く食べてます。おかしいぞ。（松）



（東京都 ARU）

ＰＳ＆ＳＳへの移植で中毒者が増えそう。（古）

女性からのゲームに対する意見を募集しています。あと、女性がどんなゲームをきっかけにゲームにハマったのか調査したいので、きっかけゲームを教えて下さいね。

百円道場

硬派Tinhat



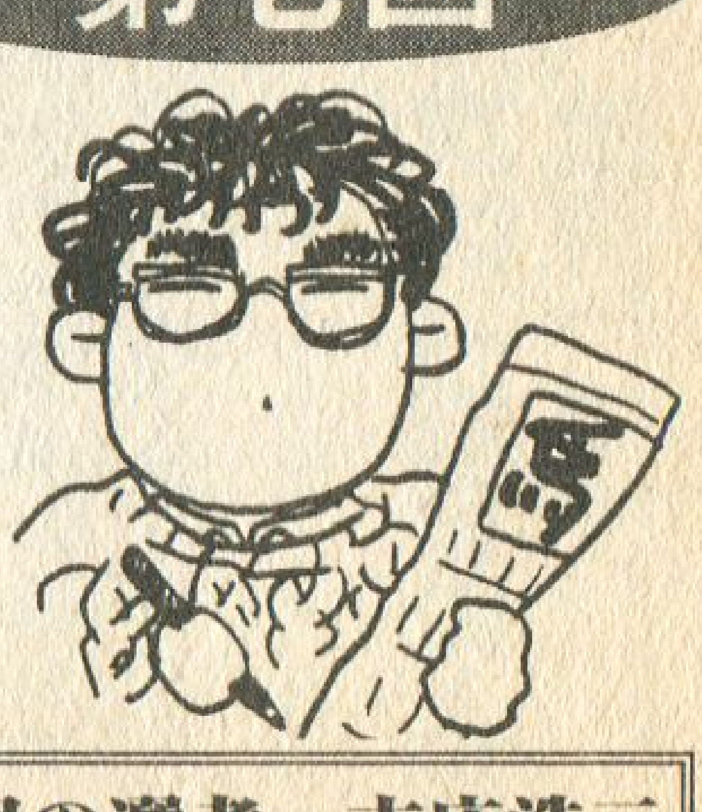
次は「読者による批評」です。

論

読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることがあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も読者の新鮮な批評がいっぱいです。

第七回



今回の選者・古庄浩二

今回から「読者ニヨル批評のページ」は毎回違う選者が担当することになりました。今回は編集部古庄が当コーナーを担当します。

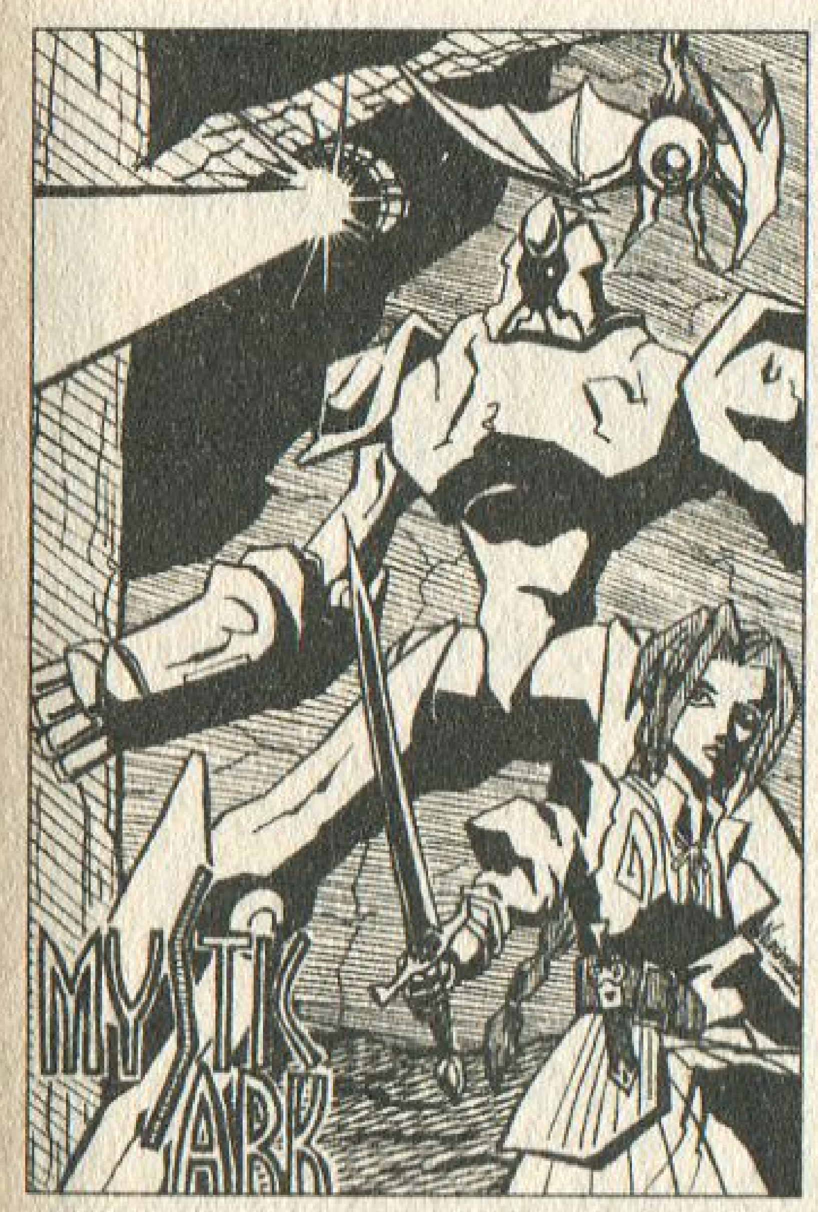
ダビスタと仮想現実

基本的に「現実の競馬」が大好きである私は、ゲームに競馬のおもしろさをシミュレーションしてもらう必要を感じていなかった。わざわざ競馬のシステムを使ったニセモノの世界で遊ばなくても、現実にナリタブライアンやヒシアマゾンがいるじゃないか、と思っていた。しかし、そんな私でもダビスタをプレイしていると、現実の世界とは別の「ダビスタによる競馬の世界」の存在を認めることができる。まるで、ダビスタにはダビスタのための時間が流れており、ダビスタのための勝利の女神が存在するかのように。

ダビスタのゲームシステムは、驚くほど単純だ。自分の馬を育て、レースに出場させるだけであり、それが永遠に繰り返される。ストーリーもなければ、倒すべき敵も存在しない。

ゲームの肝である「馬を育てる部分」も、馬の能力に関する数値はいっさい表示されない。プレイヤーは同じ操作をひたすら繰り返すだけである。だがこの「数値を表示しない」ことと「操作の単調さ」という一見不親切に思えるゲームシステムによって、数値で表現されたデジタル的な馬ではなく、何かあたたかさを持ったアナログ的な馬を自分の手で育てることができる。TV画面からは、自分の手によって馬を育てている感覚がプレイヤーに伝わってくる。

自分の育てた馬が最後の直線で猛烈に追い込んでくるとき、レース開始から先頭を走り最後の直線で先頭のままゴールするために懸命に走っているとき、私はゲームによって与えてもらった感動ではない自分の中から生まれた感動を感じる。また、レース中の事故によって馬が死んでしまったりすると、その日は「無理にレースに出走させた自分が悪かった……」といった具合に後悔の念で過ごすことになってしまう。これはまさに、現実の競馬を見ているときと同じ感覚なのだ。



秋田県　ぬのまる

「仮想現実（バーチャルリアリティ）」という言葉がある。この仮想現実を実際に感じさせてくれるゲームソフトは意外に少ない。

「現実とは別の真実の表現＝仮想現実」。これこそが、仮想現実という言葉に込められている意味のはずだ。ダービースタリオンというゲームソフトは、現実とは別の「本物の仮想現実」をTV画面の中に作り出しているのだ。

（東京都　内山隆博）

ダービースタリオン'96
[SLG]
メーカー：アスキー／機種：スーパーファミコン／価格：¥12,800／発売日：'96年3月15日

ダビスタの見せる競馬の現実

本当の現実とは別の現実という点、共感する部分もありますが、僕はダビスタが、現実の競馬の一つの側面を浮き彫りにしていると思うのです。金に困って持ち馬にハードスケジュールを強いて故障させたり、全く勝てないからといって簡単に持ち馬を引退させたりということは、誰にも1度は経験があると思います。そしてこれは現実の競馬でもままあることではないでしょうか。人間の快楽のために生み出された動物、サラブレッドの悲しさ、そして競馬の面白さと怖さを僕は「ダビスタ」から感じます。

世界の中の自分という感覚

「世界に生きるのは、自分だけではない」

そう初めて感じさせてくれたのは、光栄のSFCソフト『大航海時代』だった。それ以前にも『ロマサガ（1）』において自分の思い通りにはならない世界を知ったけれど、それは私にとっては苛立ちでしかなかった（『ロマサガ』というゲーム自体は好き）。なぜならそれはとても意地悪で、時には進行を妨げる危険性があったからだ。

だが『大航海』の場合はそれが心地よく物語に関わっている。例えば待ち合わせの約束をしてたが、つい遅刻をしてしまい、着いた時にはもう相手は出港してしまっていた。30分は待ってくれるようだが、それ以上は待っていてくれない。その人にはその人なりの都合があるからだ。また、金塊を乗せた船を襲撃しようとしたが、船はまだ遥か東の海にいるという。待つこと1カ月、やっと来たと思ったら取り逃がし、自国の港に逃げ込まれて結局金塊は手に入らなかった。あるいは、他国の港に投資をし、我が国の同盟港にした。だが、それで安心してはいけない。他の国だって港への投資は行っている。気が付けば港が奪い返されているということなどしょっちゅうなのだ（これは同社の『アンジェリーク』においてのライバル、ロザリアの存在と似ているかも）。

このゲームは6人のキャラから主人公を1人選んで進めるタイプであり、例によって選ばれなかった他の5人のキャラは物語にちょこちょこと顔を出す。だが、よほど深い事情がある場合を除いて決して主人公の冒険に深くちょっかいを出してきたり、でしゃばりな真似はしない。自分達にはやるべきことがあり、他人のことなど構っている「暇」などないのだから。

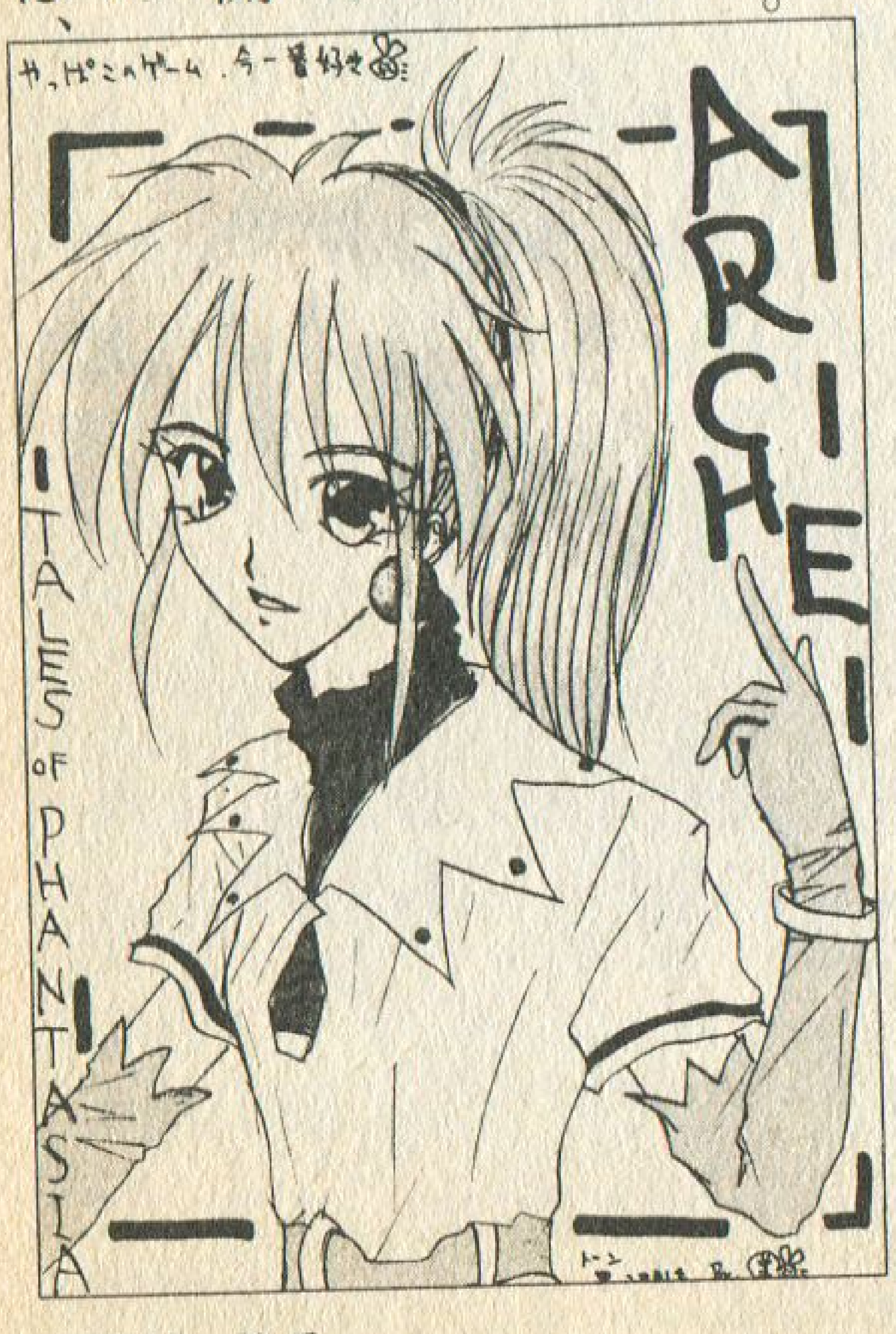
既存のゲームはこの「暇」がありすぎる。他人が自分のことを差し置いてまで主人公に都合のいいように動き、尽くしてくれる。時にはうざったくなるくらいに。実際の世界はそうでもない、もっとドライなのだ。

確かにこのゲームでも、ある港で一触即発と言われている戦争なのに、自分がその場へ行くまで1年でも2年でも開戦されないという都合の良さはある。だがそれは、プレイヤーが気持ち良くゲームを進める上での必要最低限なことである、「ロマサガ」に欠けていた部分だったと考える。

自己中心で思い上がっていた主人公に対し、「世界の流れの中では、なんてちっぽけな自分」を思い知らされてくれたこの作品に感謝したい。（神奈川県　碧井清夜）

生きているという実感を感じさせる世界を

プレイヤーの都合に合わせてくれない世界に魅力があるのは、ゲーム中に交わすそれらの存在とのコミュニケーションが楽しいからでしょう。それがどんなに辛い仕打ちであっても、それがリアルであればあるほど「僕はそこに生き



東京都　美兎

ている」という実感を感じることができます。作り手にとっては非常に困難な作業であることは想像に難くないのですが、それでもそこまでの出来を僕たちは望んでしまうのです。どんなにたくさんキャラクターが登場しても、それが「生きた」存在でなければ世界にプレイヤーが一人ぼっちという寂しさを感じてしまうと思うのです。

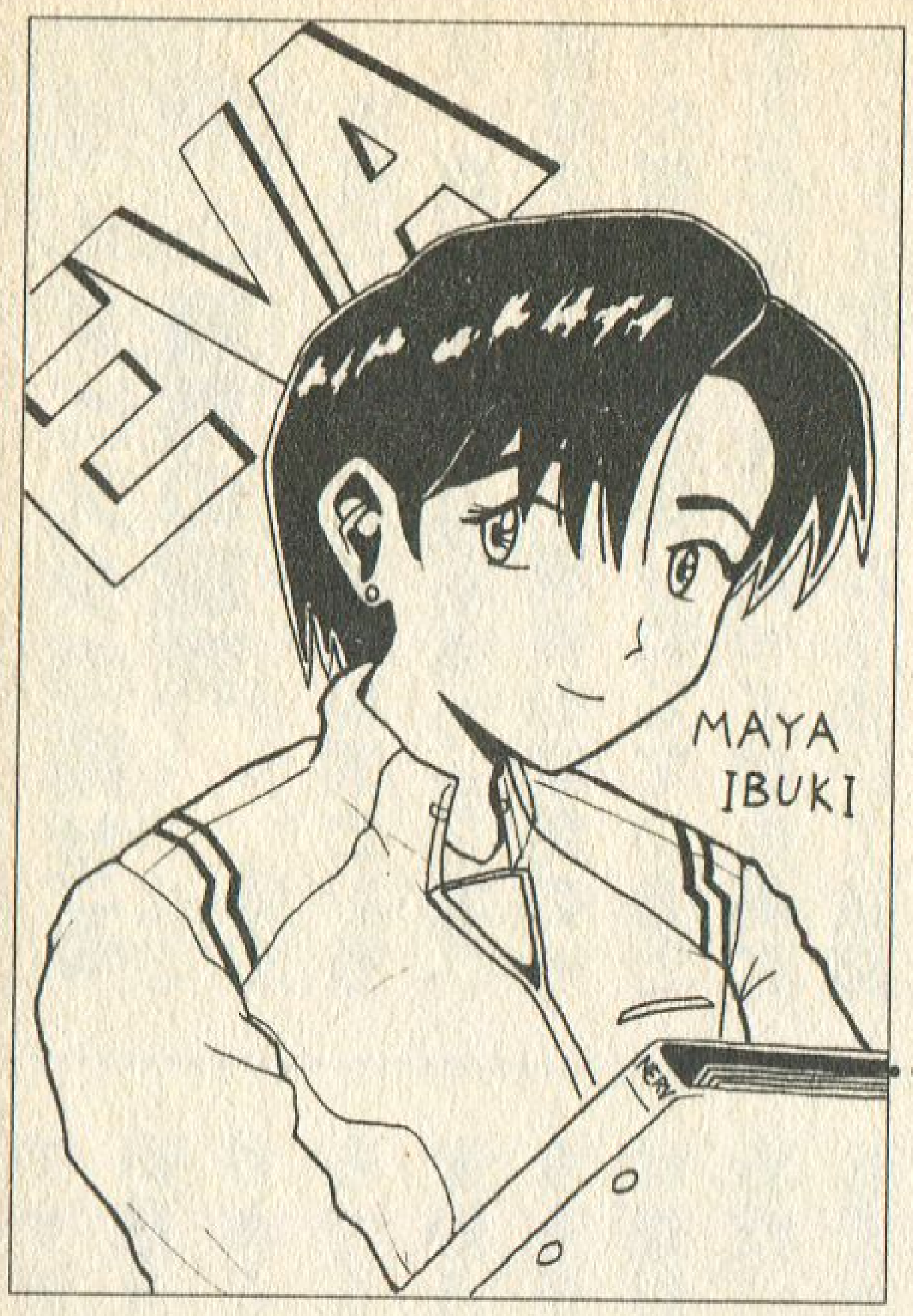
敢えて言う。バーチャルボーイはすばらしい

バーチャルボーイは全く売れてないと聞きます。バーチャルボーイユーザーの僕は友達に笑われます。売れないからには理由は多くあるのだと考えました。話題だけは提供しているので、雑誌にもいろいろと書かれています。その中でも一人だけの世界というのが特に問題だといわれているのではないでしょうか。僕はこの場でバーチャルボーイの良さや可能性を伝えたいと思いますが、ひいきするわけではありません。しかし僕にとってこの1人だけの世界だという部分が、このゲーム機の最大の最大のメリットになっていると思います。外界と遮断されることによって生まれる効果は想像以上に感じました。（ヘッドホンをつけるとなおいいです）。上下左右どこに視線を向けてもゲームの世界。通常のテレビゲームでは、たとえMYST級の映像を見せつけられてもテレビ画面から視線をずらせばそこは日常の空間です。集中しているときはいいですが、常にゲームに入りこむ自分と客観的にテレビを見つめる自分とが同居している事実は変わりません。バーチャルボーイはたとえ短時間でもゲームだけに神経を集中させてくれると思います。

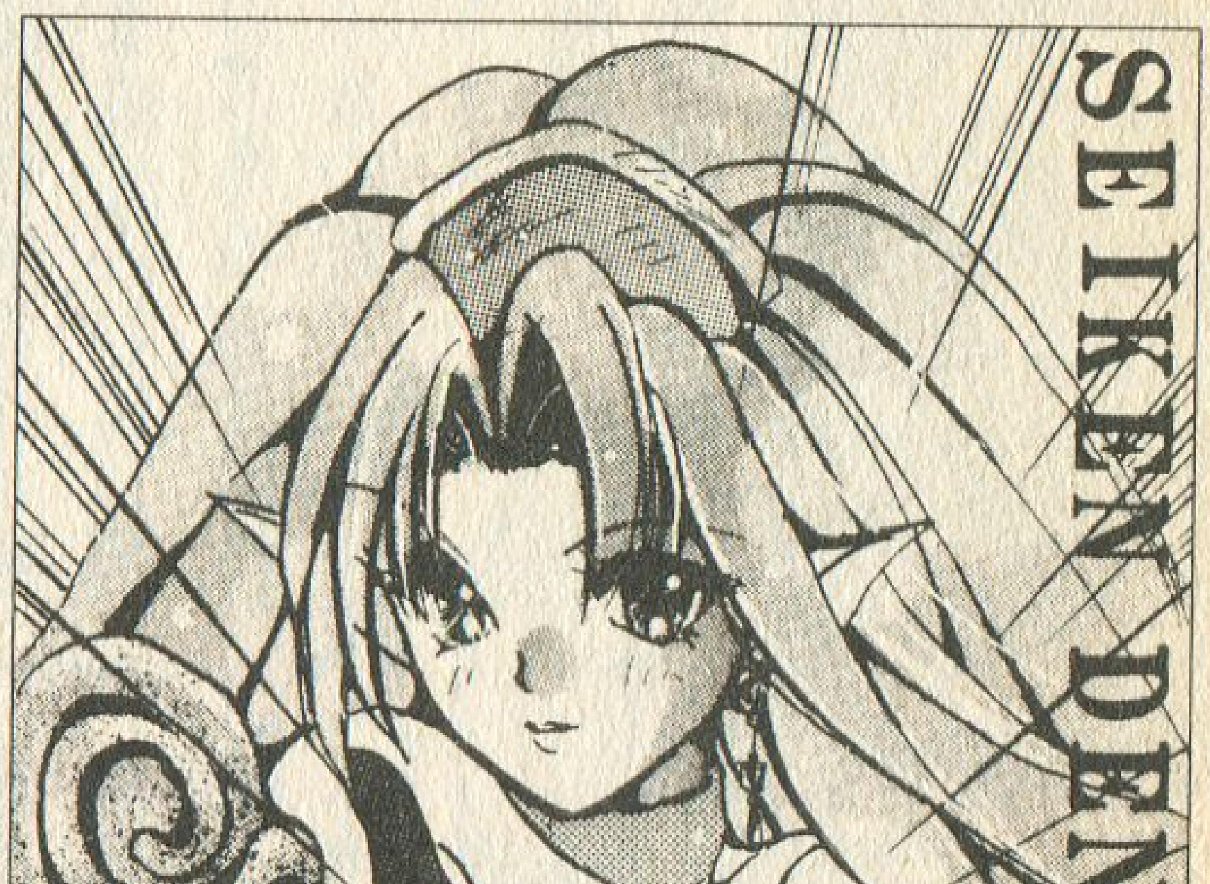
欠点として、ハード自体の表現力の弱さも挙げられます。これは素直に認めるしかないでしょう。よくいわれる赤の単色しか表示できないという問題は大きいと思います。ゲームごとの個性を、ゲーム誌の誌面だけでは赤黒だけで判別しにくいかもしれません。何よりも立体表現ということにおいて、遠近法で重要な遠くのものを薄い色で書くという能力を持っていません。またハードスペックの弱さから生じる動的で巨大なものを立体的に見せるという能力に欠けています。これらはゲーム誌でも取り上げられている問題でしょう。

しかしゲーム機はハードではなくソフトが重要という当たり前の言葉通りなら、売れていないのはソフトの内容に一番責任があるはずです。「ギャラクティックピンボール」や「バーチャルフィッシング」などは個人的に熱中したゲームの部類でしょう。いずれも1人だけの空間で遊ぶゲームだから購入したゲームであり、次世代機で同様のゲームができたとしても手に取りもしなかったと思います。ただ任天堂の社長が語ったように、既存のゲームでは受け入れられるはずがなく、異なったコンセプトのハードが大衆に受け入れられるのには、ハードの機能を生かしきったタイトルが必要になります。

左十字キーを使うだけの吸い込まれるようなバウンドゲーム「バ



川崎市　牛山



京都府　卯月めい

ウンド・ハイ」はその役を担う魅力を持っているかもしれません。カービィ視点のカービィーボールや大回転ありのスタントレースなんていうのもおもしろそうです。時間さえあればいいアイディアがでてくるでしょう。あとは世間一般に根づいたバーチャルボーイはダメハードという汚名をどう払拭するかです。

（群馬県　北村明児）



ハードに対するしっかりとした責任を

僕は、マスターシステムユーザーでした。買った途端に、メガドライブ発売という話を聞いてがっかりした思い出があります。僕の友人は、子供の頃に買った「ぴゅう太」でゲーム自体が大嫌いになり、それが今でも続いています。ハードのスペック戦争もいいですが、一度出した以上はそのハードに責任を持って欲しい。それは全ユーザーの願いなのではないでしょうか。

ゲーム批評への私の提言 批評には権威がつきものだ。

ことの是非はともかく、たとえトンチンカンな批評でも、権威があれば人々を力づくでうなずかすことができる。そのうなずきはもちろん理解ではなく「ひぃ～お任せしますぅ」という意味なのだが、評者の地位を維持するには十分だ。だから批評と権威とは仲良しこよし、いつでも一緒にオラオラオラオラ歩くのである。

ところが「ゲーム批評」ではこれができない。やるべきではない。ゲーム文化の基本はまぎれもなく「遊び」であり、遊びに権威は相性が良くないからだ。この点を忘れては雑誌の存在が危うくなるばかりか、ゲーム文化全体に悪影響を及ぼしかねない。

批評者が権威をまとうために何をするか。まず地位を喧伝し後光効果を狙う。難しい言葉、意味不明の表現で輪郭をぼやかし、雲の上を演出する。

これらの手口が「ゲーム批評」で目立つということは今のところ、幸いない。しかし、「公正」については十分語られた感のある編集方針（表紙ウラのやつ）に、この「権威とのかかわり」についての条項もあった方がいい、とは余計なお世話だろうか。余計ついでに具体案も考えてみました。

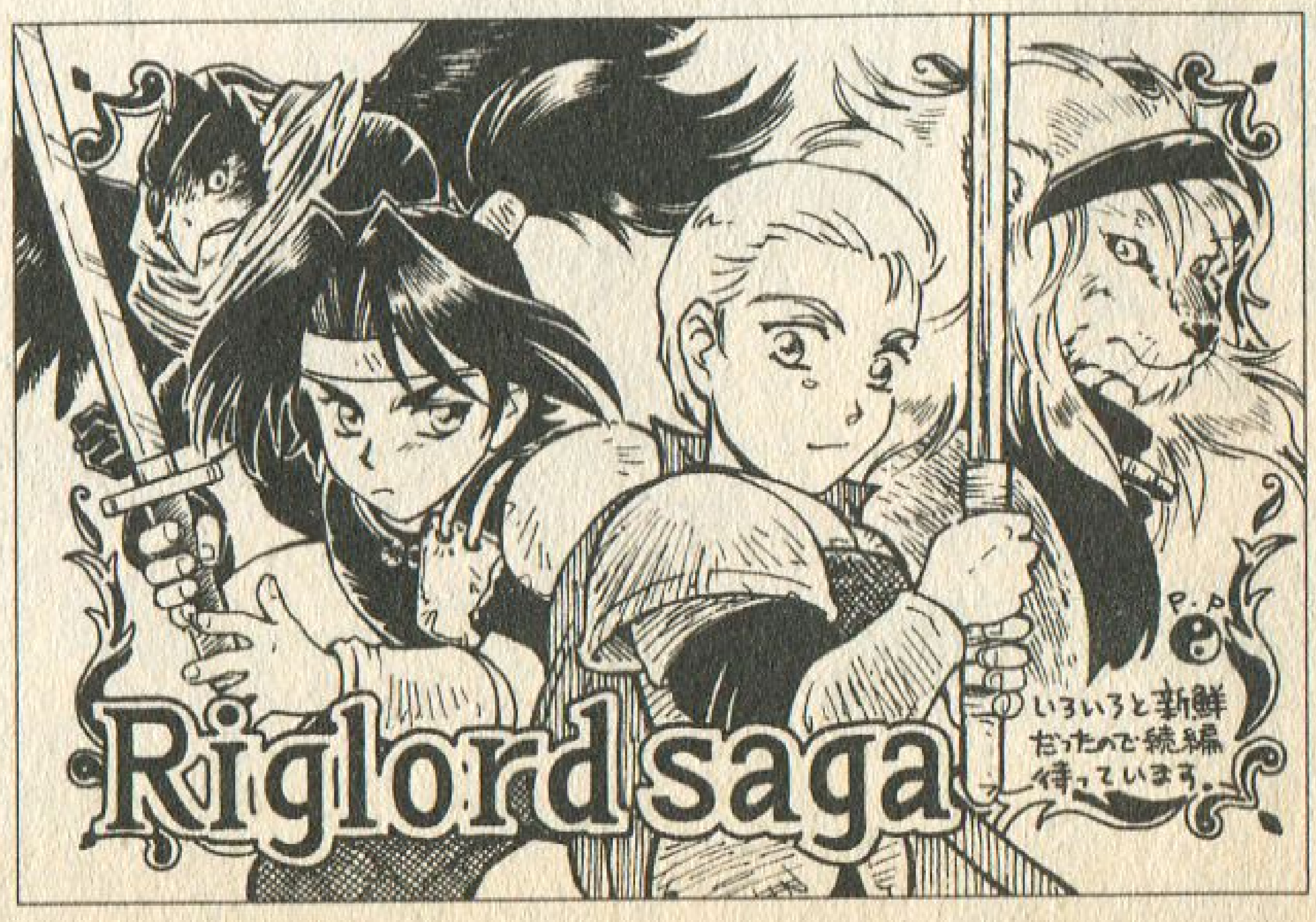
文体はコギャル語で統一する。「RPGのほんしつってばさーやっぱりウピウピ♡みたいなーてゆうかーやっぱりーほらどらごんーてゆうかーばーいざうえいほんしつってなに？　え、わかんなーいがるるー♡」。　すいません、余計権威主義的になっちゃいました。

（埼玉県　永沼純也）



貴重なご意見をありがとうございました

それでは早速。「えーやっぱり私もえらそーにいいたくないからー。だってそれって超ムカツクしー。だからちゃんとゲーム買って最後まで遊んでから批評してるっていうかー。でもやっぱ大事なのはーゲーム批評がなに言っても、そういう意見もあるじゃんって思うことだとおもうしー、みたいな」確かに偉そうですね。これって。次回は編集部、斎藤がこのコーナーを担当します。次号もみなさんの批評を楽しみにお待ちしています。



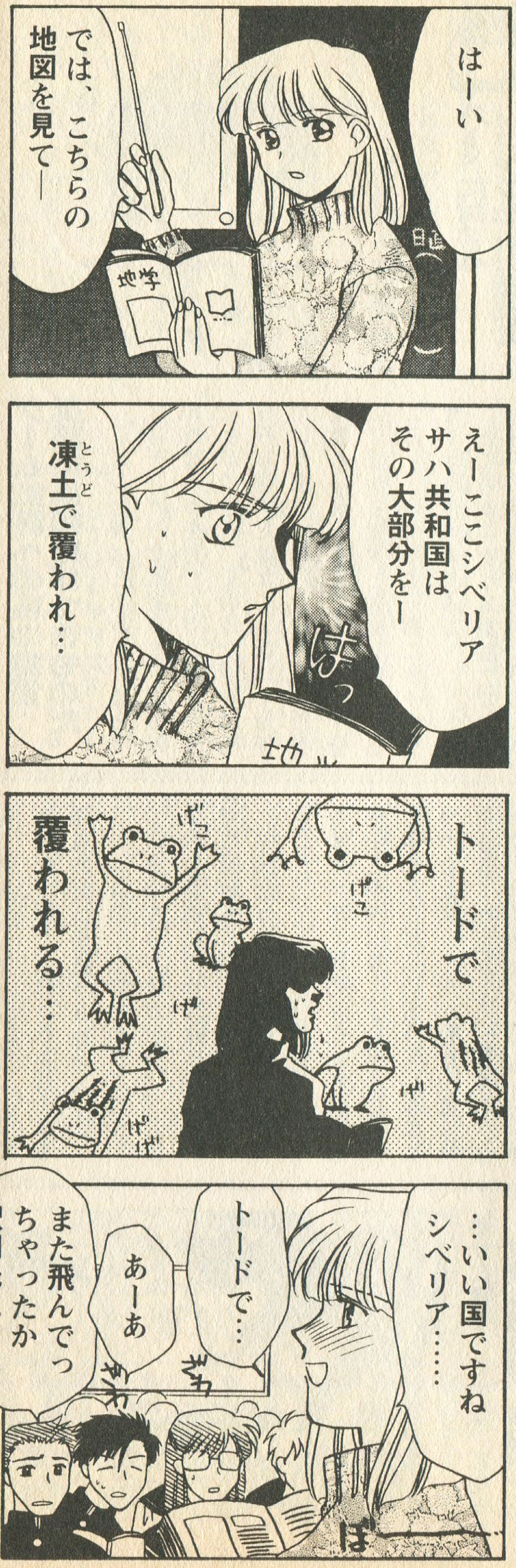
北海道　P．P

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区新富
1−15−4アルファ新富ビル5Ｆ
(株)マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

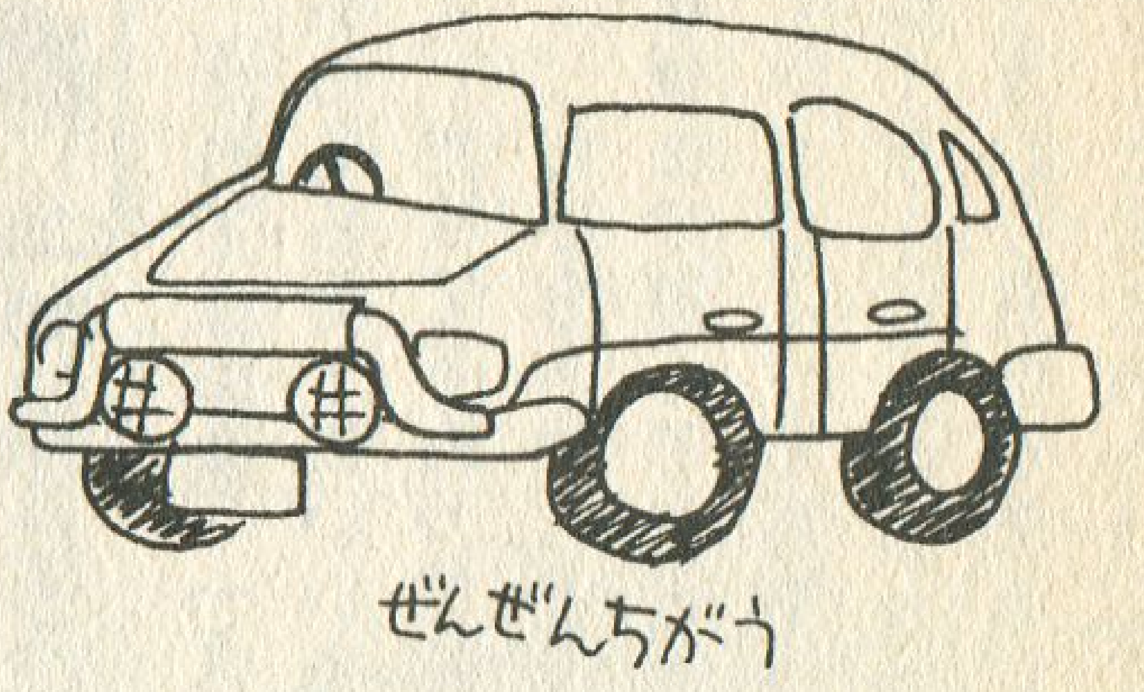
次回締切は 4月末日です

ひまわり地獄
HIMAWARI JIGOKU

⑨


・念願のマイ新車なのですが。



・納車4日目にしてスゴイ傷が。 。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA


♪R・P・G（ロール・プレイング・ゲーム）やったことない ひ・と・も——♪
O・K!
♪マ—リ—オ・と旅に 出よう——ド—ラマを つく・ろ・う——♪
………………
これがスーパーマリオRPGか …それはわかったが…
赤から青からポッチがついとるが
これは何じゃ
なにこれ おじいちゃん
マリオじゃ
ぶら
ホイーー!
私 伊吹ナヤ 通称ナッキー
バーチャのリオン様にラブラブの高校一年生
あら どしたのナヤ うかない顔して
何か悩み事?
あ 先輩…
実は私…
サターンでリオン様のソフトが出たって言うから一番に買ったんですけど…
ヘンなんですよ リオン様なんてどこにも出てこないし……
なんかロボットとかいるし
大体「エヴァンゲ」って何なんでしょう
ナヤ それは全然違うソフトよ


…ほほう!
あ そいつと俺のやつ交換しようよー
おー
そんじゃーなー
これがさくらちゃんか!!
セーラー服にハチマキ! 戦時中の婦女子を思い出すぞ!!!
くーッ たまらんわいッ!
やあ キミタチ!
お兄さんとポケットモンスター交換しないかい?
ヒザ上 25cm
アタリ
コギャルか!!!!
対戦台
こりゃいかん! わしゃコギャルは好かんのだ――!!
うるさいよおじさん
あん時は怖くてにげだしちゃったけどさー
やっぱ気になるよなー…
あー
もしまた会ったらオレ ポケモン交換してみようかな……


はっ!!
ピン…
ジリリ…
ああっ!!
ロープがちぎれ——る!!!
(RPGツクール)
わ
ガラララララ
わぁあぁあぁあぁ
いやあ
あれは命がけだったなあ…
心配かけたから0点よ
しょりしょりしょり
んもう

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対(多分、あとバックナンバーも)あるという書店さんは以下の通りです(売切れの時は堂々と注文しましょう!)。

＜北海道＞

札幌市　ビブロス北光店(北37条東8-1-5)
　ダイヤ書房本店(東区北25条東8-2)

＜青森県＞

青森市　岡田書店(青森市新町1-8-6)

＜宮城県＞

仙台市　本のゴリラハウス勾当台店(青葉消防署斜め向かい/青葉区本町通2-6-53)
　本のゴリラハウス花京院店(国道45号線沿い/青葉区花京院2-2-68)

＜秋田県＞

秋田市　ブックスコロナ(横山金足線沿い桜大橋そば)
　ブックシティピア 追分店(国道7号線沿い/下新城中野字琵琶沼290-1)

＜福島県＞

群山市　見聞録(軍用道路沿い)

＜群馬県＞

太田市　アルファスポット飯塚店(太田公園より国道407へ向かって徒歩2分/飯塚町1080-3)

＜埼玉県＞

川越市　黒田書店川越店(川越駅東口丸井前)
上福岡市　黒田書店上福岡店(東武東上線上福岡駅前)
大宮市　アニメイト大宮店(そごう大宮店近く)
坂戸市　Kブックス(東武東上線坂戸駅南口より直進左手/南町4-10)
熊谷市　文教堂書店　熊谷店(熊谷駅西商店街ぞい/筑波2-66)

＜千葉県＞

千葉市　コミックトレイン(JR西千葉駅・千葉大学南門前)

＜東京都＞

秋葉原　明正堂書店(秋葉原デパート3階)
　書泉ブックタワー7階(昭和通り沿い)
　メッセサンオー(中央通り沿い)
　ラオックスコンピュータゲーム館1階(中央通り沿い)
　T-ZONE(中央通り沿い)
浅草橋　浅草橋明正堂書店(JR浅草橋駅東口すぐ隣)
池袋　三省堂書店パルコ池袋店(池袋パルコ5階)
江古田　竹島書店(西武池袋線江古田駅前)
大山　博文堂書店大山駅(東武東上線大山駅北口出て左側すぐ)
荻窪　ブックセンター荻窪(荻窪駅北口交番向かい)
蒲田　栄松堂書店(JR蒲田駅西口前)
吉祥寺　BOOKSルーエ(JR吉祥寺駅北サンロード内)
五反田　あおい書店五反田店(五反田1-18五反田NTビル)
新大久保　一伸堂書店(JR新大久保駅そば)
新宿　紀伊國屋書店本店1階ゲームコーナー
　京王ブックスプロムナード店(京王百貨店7階書籍売場)
　青山ブックセンター(新宿ルミネ1・5階)
神保町　書泉ブックマート2階
　コミック高岡(靖国通り沿い)
八王子　まんが王八王子店(ヨドバシカメラ前)
羽田　山下書店(羽田空港内)
品川　明屋書店(西五反田1-3-8)
調布市　パソコン&ファミコンソフトリサイクルショップTOMAS(天神通り沿い/布田1-3-1)
　書原 つつじヶ丘店(OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4)
東久留米市　黒目書房西口店(西武池袋線東久留米駅西口すぐ)
町田市　BOOK'S　BAN BAN(町田街道バス停木曽住宅そば)
　久美堂東急ハンズ店(東急ハンズ町田店7F)

＜神奈川県＞

横浜市　有隣堂(横浜駅西口ダイヤモンド地下街)
　錦松堂書店(JR大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く)
　まんがの森　横浜西口店(横浜駅西口東急ハンズの裏)
　栄松堂シャル店(西区南幸1-1-1シャル5階)
相模原市　Books　A(陽光台6-8-16)
藤沢市　文教堂善行店(国道467号沿い)
川崎市　みどり書房(新城北口はってん会通り/中原区上新城2-8-21)

＜山梨県＞

甲府市　リブロ甲府店(甲府西武店内6階)

＜新潟県＞

新潟市　万松堂(古町通り6番町)

＜石川県＞

野々市　ブック宮丸金沢南店(野々市ジャスコそば/八日市1丁目)

＜福井県＞

福井市　じっぷじっぷ(福井市立図書館前)

＜岐阜県＞

岐阜市　自由書房鷺山店(岐阜メモリアルセンター)

＜愛知県＞

一宮市　カルコスコミックセンター(牛野通り3丁目交差点角)
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店(名古屋駅新幹線側生活創庫6階)
　三洋堂書店上前津店(中区大須3-10-16)
西尾市　精文館書店西尾店(西尾市花の木町4-55)
岡崎市　シビコ精文館書店(康生通西2-20-2シビコ4階)
西春日井郡　武藤書店S・C店(西枇ショッピングセンター内)
豊橋市　精文館書店本店(豊橋広小路通り沿い)

＜滋賀県＞

草津市　村岡光文堂矢倉店(矢倉2-7-18)

＜京都府＞

京都市　ブックストア談(四条通り)
　駸々堂コミックランド(京都朝日会館2階/中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427)
　丸山書店衣笠店(北野白梅町上ってすぐ)

＜大阪府＞

阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店(あべのベルタ地下2階)
京橋　駸々堂書店VERSION99(京阪モール北館4階)
日本橋　J&Pテクノランド1階(堺筋線恵美須町すぐ)
中央区　旭屋書店なんばCITY店(なんばCITY南館地下2階)
大阪市　ソフマップ7号店1階(浪速区日本橋3-6-18)
　プランタン博文堂書店(千日前通りプランタン内)
住之江区　トータルゲームショップ アルケミックコスモタワー店(コスモタワー3階/南港北1-14-16)
池田市　甲川正文堂(池田駅前/堺町3-3)

＜兵庫県＞

姫路市　黒田書店(姫路市本町商店街大手町第一ビル1階)
三木市　コスモ三木店(三木郵便局前)
尼崎市　ダイハン書房園田店(阪急園田駅南口すぐ)
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店(三宮センタープラザ西館2F)

＜広島県＞

広島市　中央書店紙屋町店(広島県民文化センター前/中区紙屋町2-2-26)
　中央書店サンモール店コミコミスタジオ(サンモール4F/中区紙屋町2-4-15)

＜和歌山県＞

和歌山市　いけだ書店和歌山店(パームシティ和歌山2階/中野31-1)

＜香川県＞

高松市　ザ・シティ高松店(高松SATY 3F/福田町3丁目8-5)

＜愛媛県＞

北条市　北条ブックセンター(辻字新開1170-3)

＜福岡県＞

福岡市　福家書店(天神コピア地下2階/中央区天神1-11-11)
　黒木書店(福岡大学すぐそば/城南区七隈8-12-18)
久留米市　安徳書店六ツ門店(ダイエー六ツ門店ななめ前)

＜大分県＞

大分市　ブックス豊後(JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば/鷲野1012-1)

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いに存じます。(担当・松井)

バックナンバー購入ご希望の方へ

書店で「ゲーム批評」が買うことができなかった場合、近所の書店でご注文頂くか、当社に直接御申し込み下さい。

申込方法

1．本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、
2．郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、
3．〒104　東京都中央区新富２―４―５
NK新富ビル７F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

―ご注意―

● 送料は1冊２５０円、2冊３５０円、3冊目以降１冊あたり50円追加して下さい。
例　3冊＝４００円、4冊＝４５０円
● 通常は申込が当社に到着してから発送までは１週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合があります。
● 在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）。

<創刊号>'94　9月発行780円(税込)



■特集1
「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2
「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2>'94　12月発行 760円(税込)



■特集1
「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2
「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3>'95　4月発行 760円(税込)



■特集1
「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2
「ゲームスクールの実態」

<Vol.4>'95　7月発行 760円(税込)



■特集1
「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2
「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5>'95　9月発行 760円(税込)



■特集1
「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2
「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6>'95　11月発行 760円(税込)



■特集1
「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2
「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7>'96　1月発行 760円(税込)



■特集1
「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2
「決着!?　サターン vs PS」

ゲーム批評Vol.7号表紙テレホンカード当選者発表!!

前号のアンケートをお送りいただいた方の中から、抽選で３０名の方に前号表紙テレホンカードをプレゼントさせていただきます。ご協力ありがとうございました。

北海道　佐藤　寛
　　　　平河　瑞基
青森県　千葉　浩平
宮城県　齊藤　浩徳
福島県　阿部　幸子
栃木県　関口　新一
東京都　野口真奈美
　　　　河内佳代子
　　　　中原　真理
　　　　山口かずみ
　　　　尾崎　邦彦
　　　　仕藤　亜己
神奈川県　渡辺　潤二
　　　　中野　敏雄
静岡県　柴山　悦子
　　　　永井　辰弥
新潟県　柴田　直樹
長野県　田島慶太郎
愛知県　高野　晴久
　　　　中村　桂太
岐阜県　月川　裕史
　　　　道家　星児
三重県　瀬田　哲也
和歌山県　片桐　伸昭
大阪府　北川　芳江
　　　　尾崎　晶人
　　　　竹尾　真治
香川県　野崎　和行
徳島県　今治　英樹
福岡県　中野　淳子
（敬称略）

なお、当選品の発送は3月31日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし'９６年5月31日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。

お詫びと訂正　前号において以下の誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させて頂きます。
●P89：電脳戦記バーチャロン→電脳戦機バーチャロン

隔月刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.8
第3巻第2号通巻第9号
1996年3月31日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人 武内静夫
編集長 小泉俊昭
副編集長 斎藤亜弓
編集部 小野憲史
古庄浩二
松井 真
松平しの
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 金子 健
類家直人
柘植節子
刑部一寛
販売営業 長谷川安次
Special Thanks brahman co,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富1-15-4
アルファ新富ビル5F
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208
振替口座：東京0-355688

ISBN4-944000-31-6

次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.9』は
5月30日発売予定

EDITORS' ROOM

編集部から

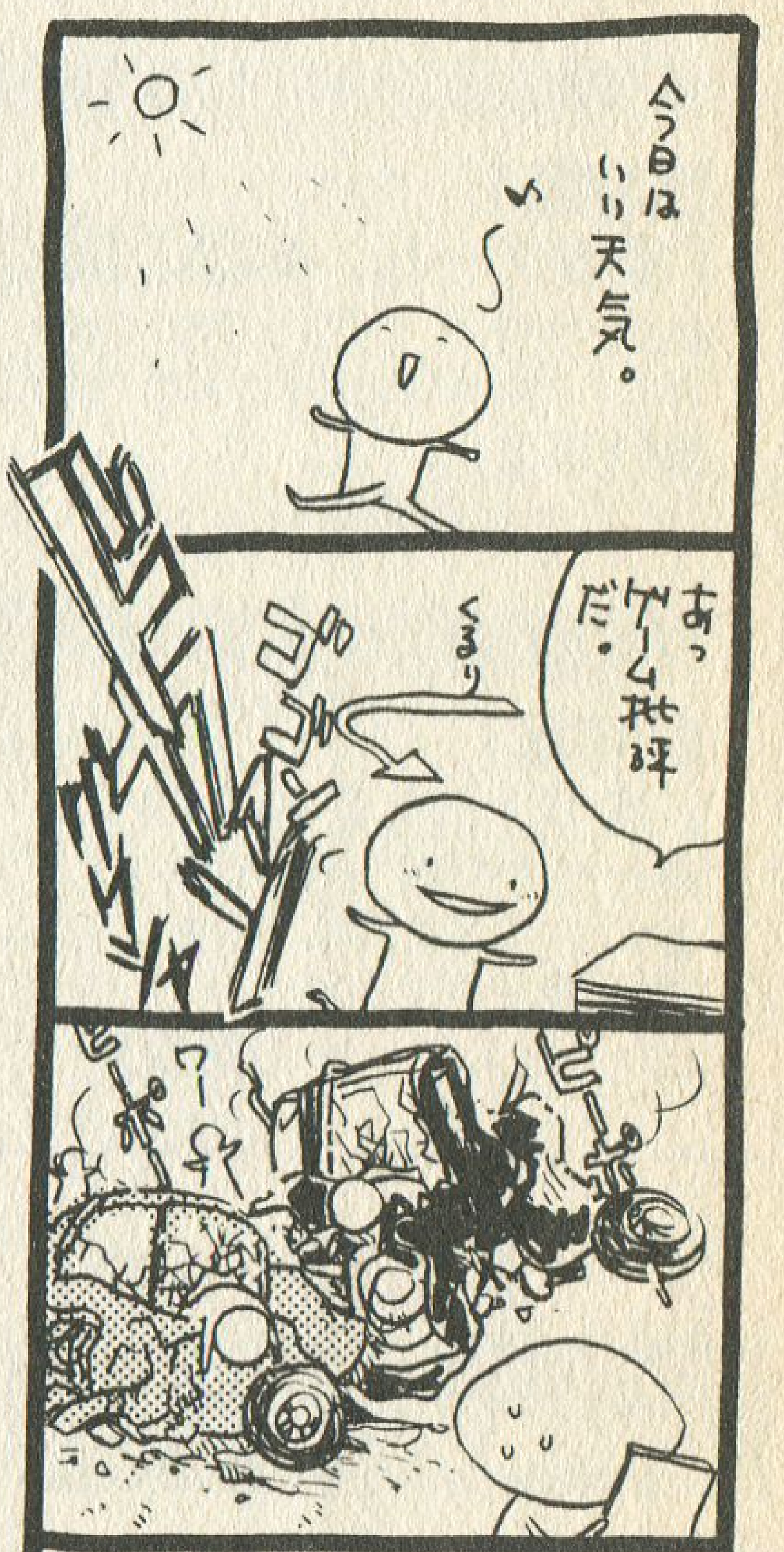
準備期間を入れてちょうど2年。創刊よりお世話になった「ゲーム批評」ですが、編集長としての職務から離れることになりました。代わりに次号より斎藤が担当します。彼女の才能は、ゲーム批評を読者の方にとって興味の尽きない誌面にすることでしょう。今後ともご愛読よろしくお願いします。P.S. 4月下旬に「流行批評」という雑誌を創刊します。書店で見かけたら、手に取ってみてください。（小泉）

この間、東京秋葉原の某店で、ゲーム批評の表紙テレカが1万5千円で売られていたらしい。喜んでいいのか、哀しんでいいのか。しかし、いったいどこから手にいれたのかな。今号の内容は緊急特集ということで予告とずいぶん変わってしまって、予告記事を楽しみにしていた方々には、大変申しわけありませんでした。次号もよろしくね。（斎藤）

洋画吹替大事典（三一書房）を読みました。そういえば私にとってジェームス・ボンドとは若山弦三であり、Mr．Booとは広川太一郎なのでした。泣けるぜとルパンの声でクリントがTVのなんとか洋画劇場。吹替文化って偉大ですね。（小野）

最近気になる人物といえば、やはり20%男安生（Uインター）でしょうか。試合はともかく、その後のコメント（特に負けた時）が最高。史上最高のヒールだと思います。みんなからは白い目で見られますが、いいのです。がんばれ安生!!（古庄）

猫好きの私は、職場の机も猫グッズだらけ。猫がこの世で唯一の信仰対象です。



PSのデザエモンプラスが出たら、イメージファイト風エグゼドエズゼス調ガンフロンティアもどき猫シューティングを作ろうと思ってます。お楽しみに。（松井）

今、マイブームはポケットモンスター（GB）。先日、こいつのせいで終電を逃し、白タクでおやぢと語らうという有意義な体験をしました。おそるべしポケモン。（松平）

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

隔月刊 ゲーム批評 予告
Vol.9 JUNE

第1特集 進化の狭間でゲームは何を得たのか。
アドベンチャーに見る可能性とその限界(仮)

ハードの進化により、アドベンチャーゲームは変貌を遂げようとしている。ファミコン以来、コマンド選択の単純なかみしばいと言われたものたち。表現力の向上は、ゲームを新たな時代へと誘うのか。

「バイオハザード」、
む制作者の意地と
「リング オブ サイ
か「土器王紀」／

第2特集 作り
制

ゲームは遊び方
えて、プレイし
ているのか。作

対戦格闘に見る
作者の言い分、
「僕たちの思うこ

※この特集に関する対
氏名、年齢、連絡先（
「第二特集読者対談」及

第3特集

ファイティングバイ
宣伝広告。それらは

ほか、ソフト批
Ｊリーグ　プロ
ろう！／マリオ
ラグーン　ツウ
連載陣も絶好調

次回「隔月刊ゲー

5月30

※予告内容は都合に

面白かった記事（3つまで）

つまらなかった記事（3つまで）

この本を購入した理由

次の号も買うと思いますか？

はい・いいえ（理由）

あなたはゲーム業界のどんな部分が知りたいですか？

ゲーム「オタク」「マニア」という言葉に対して何を感じますか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

隔月刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.8
第3巻 第2号通巻第9号
1996年3月31日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人　武内静夫

EDITORS' ROOM

編集部から——

準備期間を入れてちょうど2年。創刊よりお世話になった「ゲーム批評」ですが、編集長としての職務から離れることになりました。代わりに次号より斎藤が
す。彼女の才能は、ゲーム批評を読
とって興味の尽きない誌面にする
う。今後ともご愛読よろしくお願い
P.S. 4月下旬に「流行批評」と
を創刊します。書店で見かけたら、
てみてください。

この間、東京秋葉原の某店で、バ
の表紙テレカが1万5千円で
たらしい。喜んでいいのか、哀しん
か。しかし、いったいどこから手に
かな。今号の内容は緊急特集という
告とずいぶん変わってしまって、予
楽しみにしていた方々には、大変申
りませんでした。次号もよろしくね。

洋画吹替大事典（三一書房）を読みました。そういえば私にとってジェーム



にします。
一報ください。

キリトリセン

POST CARD



104-□□

東京都中央区新富1－15－4
アルファ新富ビル5F
マイクロデザイン出版局
隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.8アンケート係行

フリガナ / 氏名	職業		
	ペンネーム	年齢　歳	性別　男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

隔月刊ゲーム批評 予告

Vol.9 JUNE

第1特集

進化の狭間でゲームは何を得たのか。

アドベンチャーに見る可能性とその限界(仮)

ハードの進化により、アドベンチャーゲームは変貌を遂げようとしている。ファミコン以来、コマンド選択の単純なかみしばいと言われたものたち。表現力の向上は、ゲームを新たな時代へと誘うのか。

「バイオハザード」、闇の洗礼を受ける恐怖心の追求／制作４年、「ポリスノーツ」の良作を生む制作者の意地と努力／キャラゲー「エヴァンゲリオン」ゲームにおけるデジコミの是非／「リング オブ サイアス」大容量ＣＤとサウンドノベルズの相性／アートをゲームに昇華出来たか「土器王紀」／「クーロンズゲート」、「ＥＯ」に期待する、表現する作品への主張 ほか

第2特集

作り手と受け手に存在する意識と立場、その言い分。

制作者とユーザー、存在の示すもの

ゲームは遊び方によって生きも死にもする。今、ユーザーはゲームをどう捉えて、プレイしているのか。そして、制作者は何を思ってゲームを送り続けているのか。作り手と受け手の間に存在する意識を徹底分析。

対戦格闘に見る「卑怯さ」はゲームを殺すのか／情報の露出によるゲーム性の崩壊／制作者の言い分、ユーザーは本質を見抜く目を養っているのか／本誌読者による徹底対談「僕たちの思うこと」／攻略本はどうあるべきか、需要と供給、バランスの意味　ほか

※この特集に関する対談希望者並びに読者の意見を募集いたします。対談希望者は今ゲームまたは制作者に言いたいこと、氏名、年齢、連絡先（住所、電話番号）を明記の上ご応募下さい。但し、東京近郊の方に限らせていただきます。宛先は「第二特集読者対談」及び「第二特集読者の意見」係まで

第3特集 ゲーム内広告の是非

ファイティングバイパーズのペプシ、バーチャキッズのジャワティ。最近増えてきたゲームの中での宣伝広告。それらはどんな効果があるのか、作品にどんな影響を与えるのか、考える。

ほか、ソフト批評（ガングリフォン／Ｊリーグ　プロサッカークラブをつくろう！／マリオＲＰＧ／パンツァードラグーン　ツヴァイ／ストゼロ2他）連載陣も絶好調。

次回「隔月刊ゲーム批評」は

5月30日発売予定

投稿ゲーム批評
「読者あっての本ですから…」

ゲーム批評の読者投稿をまとめた「アツイ」特別編を企画中!!　ユーザーのゲームが好きだからこその「メーカーに伝えたい」「言いたい」気持ちを大募集!!　ゲームにまつわることなら何でもＯＫ！　ハガキや手紙でどんどん送って来て欲しい!!今春発行予定

※予告内容は都合により変更になる場合があります。

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成8年3月31日発行第3巻第2号通巻第9号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区新富2・4・5 TEL03・3206・1641（販売） FAX03・3551・1208

ずるい

定価760円（本体738円）

ISBN4-944000-31-6 C2076 P760E